Gratis Vollversion inklusive! Train Valley 2

FIFA 23
XXL-Vorschau: Alle Infos zu Gameplay & Modi

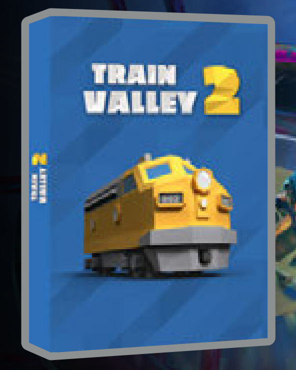
TWO POINT CAMPUS
Großer Test: So gut ist die Uni-Fortsetzung von Hospital



EXTENDED
+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ MIT TOP-VOLLVERSION

SAINTS ROW



TRAIN VALLEY 2
Größer, besser, kniffliger! Auch im zweiten Train Valley verlegt ihr Bahngleise und erledigt immer komplexer werdende Puzzle-Szenarien.

Wir haben die Neuauflage des durchgeknallten Action-Spektakels ausführlich gespielt: Das müsst ihr zum Release alles wissen!

STRAY
Im Test: Darum sind das liebevoll gemachte Schleich-Abenteuer und sein Katzen-Protagonist derzeit in aller Munde!



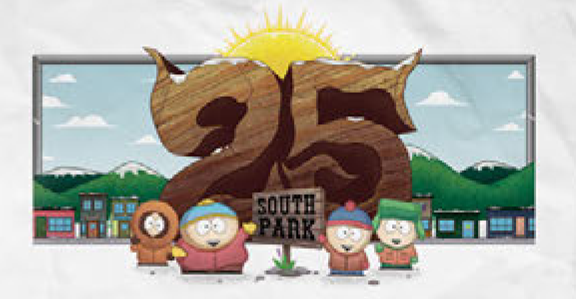
AUSGABE 361
09/22 | € 7,99
www.pcgames.de

Österreich: € 8,90; Schweiz sfr 13,80; Benelux € 9,40; Italien, Spanien € 10,20



ALTER
NEIN MIEZ
BÖSE MIEZ
RESPEKTIERT MEINE AUTORITÄT
SOUTH PARK WIRD 25
LECKT MICH LEUTE
WIE GEIL
ICH GEH NACH HAUSE
HAHA HAHA
VERDAMMTE HIPPIES

DIE JUBILÄUMSSTAFFEL
NUR IM FREE-TV
SONNTAGS 22:00





Sommerhitze, Gamescom – **und ein bald anstehendes Jubiläums-Festival**


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Wann wird's mal wieder richtig Sommer? Ein Sommer, wie er früher einmal war? Das sang einst unser aller Lieblings-Showmaster Rudi Carrell. Würde der gute Rudi heute noch leben, so hätte er sich in diesem Sommer wirklich überraschen lassen. Denn Klimawandel sei „Dank" purzelt gerade ein Hitzerekord nach dem anderen. Fast logisch also, dass derzeit auch die Publisher und Entwicklerstudios besseres zu tun haben, als in stickigen Programmiererbutzen oder Präsentationsräumen zu hocken und neue Spiele zu produzieren. Oder anders ausgedrückt: Das obligatorische Sommerloch klafft immer noch, von vereinzelten, durchaus hochklassigen Releases einmal abgesehen. Glücklicherweise ändert sich das bald, denn: Die Gamescom steht vor der Tür. Nach zwei Jahren Corona-mehr-oder-weniger-Pause öffnen sich Ende August einmal mehr die Türen der Kölnmesse für Fachbesucher und Endkunden. Und wie gewohnt geht dann rund um die Messe auch der Release-Spätsommer los und wir kommen aus dem Testen kaum noch raus. Einen dicken Wermutstropfen gibt es aber leider, denn in diesem Jahr bleiben auffällig viele Hersteller der Gamescom fern – hoffen wir mal, dass sich das im nächsten Jahr vielleicht wieder ändert. Kurz nach der Gamescom stehen allerdings dann auch schon die nächsten Festlichkeiten an. Denn: Die PC Games feiert in diesem Jahr ihr 30stes Jubiläum! 1992 erschien mit der Oktober-Ausgabe das allererste Heft und passend dazu werden wir natürlich in der nächsten Ausgabe groß feiern – mit vielen, tollen Specials, einem schicken Sonder-Cover, einer tollen Vollversion, einer Archiv-DVD und natürlich auch einem großen Gewinnspiel. Und parallel dazu erwarten euch auch auf der Webseite jede Menge spannende Specials rund um unseren 30sten. Also: Nicht verpassen!

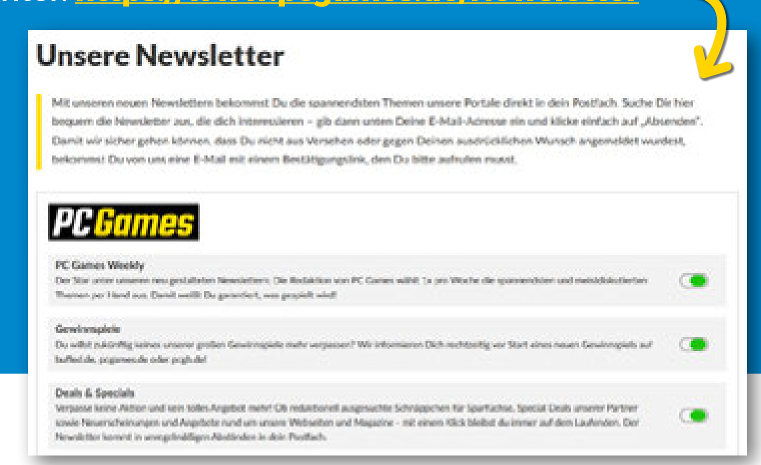
Doch genug in die Zukunft geblickt, auch im Hier und Jetzt gibt es spannende Themen. So konnten wir beispielsweise erstmals Saints Row anspielen und sind nun kurz vor dem Release deutlich positiver gestimmt, als das noch nach dem ersten Trailer der Fall war. Zudem gab es unter anderem erste Infos zu FIFA 23 und das Comeback von Ubisofts Piratenspiel Skull and Bones nach Jahren der Funkstille. Und bei den Tests werfen wir unter anderem einen Blick auf Two Point Campus, den Nachfolger von TP Hospital, auf den Stealth-Überraschungshit Stray und auf das für Square Enix äußerst unübliche Power Wash Simulator. Viel Spaß beim Lesen!

Sascha und das PC-Games-Team

DIE NEUEN PC-GAMES-NEWSLETTER!

Ihr wollt nichts mehr verpassen, was auf www.pcgames.de abgeht, seien es aktuelle Spiele-Neuigkeiten, tolle Deals oder coole Gewinnspiele?

Dann abonniert unsere neuen **Newsletter!** Mehr Infos findet ihr unter: https://www.pcgames.de/Newsletter



INHALT 09/2022



SAINTS ROW 10


TWO POINT CAMPUS 44


STRAY 48


FIFA 23 14

AKTUELL

TEST

MAGAZIN

HARDWARE

EXTENDED

SERVICE

... digitale Vollversion:

ALLE VIDEOS auf DVD

Auch im zweiten Teil von Train Valley verlegt ihr unter Zeitdruck Eisenbahnschienen und versucht, die Züge zeitig an ihr Ziel fahren zu lassen. Im Vergleich zum Vorgänger, der sich hauptsächlich auf Passagiere konzentrierte, kommen nun noch komplexe Warenkreisläufe hinzu – Knobelfreunde werden ihre helle Freude haben.

TRAIN VALLEY 2

Die Levels sind im Vergleich zum Vorgänger noch einmal größer, komplexer und abwechslungsreicher geraten – darunter auch solche Bergbaulandschaften wie hier im Bild.

TRAIN VALLEY 2*

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Leisure Suit Larry: Wet Dreams Dry Twice handelt es sich um einen Gratis-Steam-Code. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann einfach bei Steam ein und ladet das Spiel herunter. Alternativ könnt ihr den Steam-Code natürlich auch im Browser für euren Account einlösen und das Spiel später im Client herunterladen.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Puzzlespiel
Publisher: Flazm / META Publishing
Veröffentlichung: 15. April 2019

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens/Empfohlen: Windows Vista SP1+, Intel Core 2 Duo E4500 @2,2GHz / AMD Athlon 64 X2 5600+ @2,8GHz, 2 GB RAM, ATI Radeon HD 2400 / Nvidia Geforce 7600, 1 GB freier Festplattenspeicher, DirectX 9.0c (Herstellerangaben)

SteamOS: SteamOS+, 2,2 GHz CPU, 2 GB RAM, Ati Radeon HD 2400 / Nvidia Geforce 7600, 1 GB freier Festplattenspeicher (Herstellerangaben)

***Bitte beachtet, dass unsere Codes aus rechtlichen und/oder technischen Gründen irgendwann ablaufen und nicht mehr einlösbar sind. Nutzt sowohl den PC-Games- als auch den dadurch erhaltenen Gamesplanet-Code daher spätestens bis zum 28. Februar 2023. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.**

DVD 1

VORSCHAU
- Saints Row
- Skull and Bones

SPECIAL
- Nische statt Einheitsbrei – Das System Double-A am Beispiel Nacon
- Return to Monkey Island – Kontroverse Grafik
- WoW: Dragonflight – Die Alpha ist gestartet, unser Ersteindruck!

GERÜCHTE
- Lebenszeichen von Beyond Good & Evil 2 und Elden-Ring-DLC geleakt?
- Marketing-Fail von EA & Rätselraten um das nächste Assassin's Creed

MEINUNG
- Bethesdas Spiele sind mehr als nur die Summe ihrer Teile
- Wir brauchen bessere Moralsysteme
- Sind Spiele Kunst oder ein Service-Produkt?



DVD 2

TEST
- As Dusk Falls
- Endling: Extinction is Forever
- F1 22
- Power Wash Simulator
- Stray

SPECIAL
- Das müssen MMO-Fans wissen
- Einkaufsführer Stealth-Games – Die aktuell 10 besten Schleichspiele
- Zehn Shooter für ausgehungerte Fans – Battlefield-Alternativen

RETRO
- Max Payne – It's Bullet Time!



DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

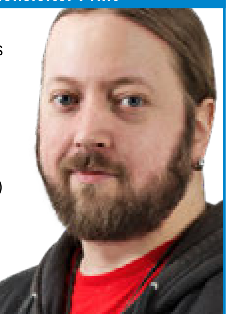
SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter Print

Spielt gerade:
WoW, FM 13, Spider-Man Remastered, God of War, diverse Indies

Hört gerade:
Beim Autofahren abwechselnd Black und Viking Metal – das übliche halt! Auch wenn's nicht ganz zum Wetter passt.

Liest gerade:
Conan the Barbarian – The Complete Collection von Robert E. Howard und ein paar Webcomics mal wieder (Order of the Stick!)

Und sonst:
Tippe ich diese Zeilen am drittletzten Tag der Heftabgabe, nachdem ich bereits 50 Seiten Korrektur gelesen habe. Außerdem läuft unser Sommerfest bereits seit 15 Minuten und der Geruch von Grillfleisch und kalten Getränken wabert ins Büro. Da wrüde es mihc nicht wunden wen sich ein par Tipfehler an diser Stele einschleichn.



LUKAS SCHMID | Brand/Editorial Director

Lässt gerade:
Die Playstation 5 24 Stunden am Stück laufen, damit ich die dumme Dienstags-Trophäe in Stanley Parable Ultra Deluxe bekomme. Ich habe in Zeiten der Energiekrise Prioritäten.

Fährt:
Vom Schreiben dieser Zeilen aus gesehen in vier Tagen für anderthalb Tage in die Heimat, um Mamas 60. Geburtstag zu feiern.

Fährt:
Dann zurück nach Nürnberg und drei Tage später schon wieder nach Österreich, dann aber nach Kärnten. Dort werden als Geschenk für Papas 60. Geburtstag im vergangenen Jahr einige Tage am Weißensee verbracht, wo wir als Kinder öfters waren.

Hat dann wohl:
Auch erst einmal genug von Kurzzeittrips. Ende August geht es aber schon ab auf die Gamescom – immer was zu tun, nech.



KATHARINA PACHE | Redaktionsleiterin Online

Spielt gerade:
FIFA 22, Madden NFL 23

Hört momentan:
Sehr viel Sabaton. Gefällt mir, dass sie die ganze Zeit so schöne Mitgröhl-Mucke über den Zweiten Weltkrieg machen. Außerdem wie gewohnt beim Autofahren Die Amigos und Lucas Cordalis.

Kann sich nicht entscheiden:
Ob sie in diesem Jahr eher Verstappen oder Perez den Formel-1-Titel gönnt. Hauptsache ist aber, dass Ocon natürlich keinen Punkt mehr holt. Geht gar nicht, der Typ.

Muss mal eine Lanze brechen:
Wespen sind die besten Tiere der Welt.

Hat pünktlich zur Heftabgabe:
Urlaub, vorher aber diesen Kasten hier gewissenhaft ausgefüllt. Wäre ja tragisch, wenn hier lauter Quatsch steht.



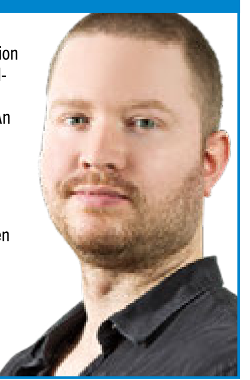
FELIX SCHÜTZ | Redakteur

Zuletzt durchgespielt:
War for the Overworld, Hard West 2, Stray und Portal: Companion Collection auf der Switch. Dazwischen nochmal ca. 30 Metroidvanias installiert, für ein Special. Und ja, auch Diablo Immortal hab ich noch nicht abgehakt, das geht zwischendurch prima. An dieser Stelle: Kann mir jemand eine aktive Truppe empfehlen?

Dankt Katha:
Weil sie mein Zahnbürstenbild gelobt hat.

Hat Sohnemanns Kindergeburtstag erfolgreich gemeistert:
Kuchen, Muffins, Getränke, Würstchen und Stockbrot jonglieren und gleichzeitig acht Siebenjährige plus Kleinkind im Park einfangen, während aus der Ferne ein Gewitter anrollt. Schön.

Setzte sich selbstlos dafür ein:
Dass der Große eine limitierte Asterix Monopoly Sammleredition geschenkt bekam. Völlig uneigennützig, versteht sich.



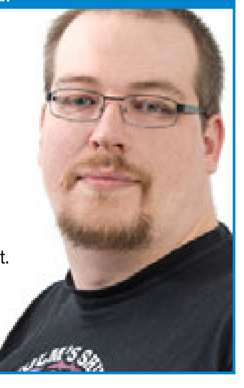
MATTHIAS DAMMES | Redakteur

Spielt gerade:
Two Point Campus, What Remains of Edith Finch, Red Dead Redemption 2, The Elder Scrolls Online

Hört gerade:
Two Point Radio, die heißeste Show auf dem Campus

Schließt sich:
Viktor in seiner Trauer um das KoTOR-Remake an. Auf das Spiel habe ich mich echt gefreut. So großartig das Original ist, so schlecht ist es leider gealtert.

Ist seit Wochen:
Mit der vorbereitenden Organisation der Gamescom beschäftigt. Publisher abklappern und Termine vereinbaren. Das ist ganz schön viel Arbeit. Aber ich freue mich auf die Messe. Das wird das erste Event dieser Art seit der E3 2019 und ich habe es irgendwie vermisst.



CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur

Spielt gerade:
TMNT: Shredder's Revenge, God of War, The Ascent, Disco Elysium, WWE 2K22, FIFA 22, Mario Kart 8 Deluxe

Liest gerade:
Stephen King – Finderlohn

Freut sich:
Auf sein erstes Konzert seit Corona. Nur ein paar Tage nach dem Befüllen dieses Team-Kastens geht es nach Dortmund zu den Descendents. Für die wagt man sich dann doch gerne mal aus der Höhle.

Und sonst:
Hat sich mit 34 Jahren endlich sein erstes eigenes Auto gekauft – Hussa! Tja, jetzt muss die Karre nur noch endlich ausgeliefert werden. Letzter Stand: Steht noch im Werk in Japan und wartet auf Abholung.



DOMINIK PACHE | Redakteur

Spielt gerade:
Sniper Elite 5, Rise of Nations, Stray

Schaut gerade:
Formel 1, Stranger Things

Hört gerade:
Blondie

Und sonst:
Ich bin innerhalb der Redaktion mit meinem Platz umgezogen. Woohoo! Exotische neue Sitznachbarn und seltsam anmutende Gebräuche! Ich sitze jetzt 10m von meinem alten Tisch entfernt. Nach dieser Weltreise wundere ich mich aber schon ein bisschen. Ich habe extra meinen Pass verlängern lassen, aber danach hat mich niemand bei der Einreise in das neue Büro gefragt. Ist wohl irgendwie Schengen …



DAVID BENKE | Video-Redakteur

Zuletzt gespielt:
Stray, The Artful Escape, Observation, Final Fantasy 7 Remake. Eben alles, was das neue PlayStation Plus so zu bieten hat.

Zuletzt gesehen:
Boyhood, Licorice Pizza und House of Gucci. Ich saß für ein Preview-Event zu FIFA 23 etwa 20 Stunden lang im Flugzeug, hatte also genug Zeit. Wobei die Sexszene zwischen Lady Gaga und Adam Driver schon etwas unangenehm ist, wenn jemand Wildfremdes neben einem hockt …

Und sonst:
Ist es nur *noch* unangenehmer, wenn man mit Corona von der Kanada-Dienstreise zurückkommt und sich dann zwei Wochen lang in seiner Dachgeschosswohnung isolieren muss, während es draußen tropische Temperaturen von 36 Grad hat.



MARCEL NAEEM CHEEMA | Redakteur



Spielt aktuell:
F1 22, Forza Motorsport 7, Omori, A Memoir Blue und Minecraft

Zuletzt geguckt:
Stranger Things – Season 04, Ms. Marvel – Season 01, The Umbrella Academy – S03, The Boys – Season 03. Die Reihenfolge ist übrigens bewusst gewählt, Stranger Things ist absolut fantastisch, The Boys war für mich hingegen eher eine Enttäuschung.

Freut sich auf:
Black Panther: Wakanda Forever! Schon echt lange hat mir ein Kino-Trailer nicht mehr SO GUT gefallen, wie der vom neuen Ryan-Coogler-Film – allein der musikalische Übergang zum Kendrick-Song „Alright", uff.

Und sonst:
Hoffe ich drauf, dass die Gerüchte zum Black-Panther-Open-World-Spiel stimmen. Hab Bock!

CHRISTIAN FUSSY | Redakteur

Spielt gerade:
Super Auto Pets, Journey of Wrestling

Zuletzt geschaut:
Das Predator-Prequel Prey. Nicht so schlecht wie manche andere Ableger, aber längst nicht so einprägsam wie das Original. Wenn ihr das lest, hab ich ihn bestimmt schon wieder vergessen.

Schaut gerade:
Better Call Saul. Die letzten paar Folgen fühlen sich echt an wie das definitive Ende des Albuquerque-Universums. Traurig, aber zumindest nicht unnötig in die Länge gezogen. Eine Restangst, dass das Finale Grütze werden könnte, ist schon da, aber es überwiegt mein Grundvertrauen in die Showrunner Peter Gould, Vince Gilligan und Konsorten.

Frucht des Monats:
Galia-Melone

MICHAEL GRÜNWALD | Redakteur

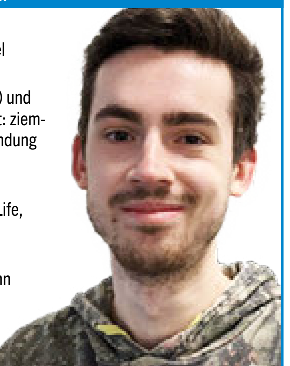
Spielt gerade:
Stray, Gran Turismo 7, Tour de France 2021, Fall Guys

Schaut gerade:
Hab mir letztens im Kino Jurassic World: Dominion angesehen und wurde zum Glück von Maci und Fußy schon vorgewarnt. Ich kann wirklich nicht verstehen, wie man die grandiose Vorlage für einen genialen Film nach Teil 2 so in den Sand setzen kann. Für mich auf jeden Fall die Kino-Enttäuschung des Jahres!

Hört gerade:
Queens of the Stone Age – No One Knows

Und sonst:
Freut mich, dass Chris sich sein erstes Auto gekauft hat. Da es sich noch im Werk in Japan befindet, bin ich mir fast sicher, dass es sich um einen Nissan Micra handeln muss.

STEFAN WILHELM | Volontär



Spielt gerade:
Stray, Elden Ring, Bright Memory: Infinite, Severed Steel

Schaut gerade / Zuletzt gesehen:
Aktuell wieder Hill House und Friends (Gewohnheitstier) und letztens hab ich endlich mal Baby Driver geschaut. Fazit: ziemlich begeistert! Selten so eine coole und elegante Verbindung eines Films mit seinem Soundtrack gesehen.

Hört gerade:
The Blue Stones – Black Holes, Des Rocs – This is Our Life, Alligatoah – Rotz und Wasser

Und sonst:
Haben wir beschlossen, die Redaktion zu fluten und dann „Der Boden ist Lava" zu spielen – man will schließlich mal was mit den Kollegen machen. Muss nur noch von der Geschäftsführung abgesegnet werden.

VIKTOR EIPPERT | Projektmanager Redaktion

Spielt gerade:
Tiny Tina's Wonderlands, Magic: The Gathering Arena, Fall Guys, Anno 1800, Zelda: Breath of the Wild

Schaut gerade:
The Rookie – Staffel 3 & 4; Hab ich schon erwähnt, dass ich Nathan Fillion mag? Ich mag Nathan Fillion.

Ist traurig:
Über die Berichte, dass die Entwicklung vom Remake zu Knights of the Old Republic auf unbestimmte Zeit auf Eis gelegt wurde. Das ist mal ein Remake, auf das ich mich richtig gefreut hatte, liebe die beiden Originale!

Ist sich uneins:
Eigentlich würde ich mal echt gerne wieder zur Gamescom gehen. Gleichzeitig bin ich froh, ob der Menschenmengen nicht hin zu müssen.

CARLO SIEBENHÜNER | Video-Redakteur

Spielt gerade:
Skyrim im Survival-Mode, Battlefield 3 Reality-Mod

Schaut gerade:
Solar Opposites – egal, was die Rick&Morty-Macher anfassen, es wird Gold; The Boys – S03: Ich finde diese Serie muss bald beendet werden, da mittlerweile Plot-Twists aus der GZSZ-Seifenoperecke herangezogen werden …

Und sonst:
Komme ich gerade vom Bundeslehrgang des Iaido. Sagt den meisten vermutlich nicht viel, deswegen hier einfach mal die Kurzfassung: Man muss mit einem japanischen Katana versuchen, aus Herumgefuchtel einen halbwegs koordinierten Bewegungsablauf zu machen. Hat Spaß gemacht, aber der Muskelkater ist spürbar.

ANTONIA DRESSLER | Community Managerin



Spielt gerade:
Bear and Breakfest, Rollerdrome

Schaut gerade:
Zeug von Red Letter Media, natürlich immer noch Friends und dann habe ich noch eine gigantische Liste, die es abzuarbeiten gilt.

Und sonst:
Ich wechsle jetzt endgültig vom Pendeln fest ins Büro und da steht nun der letzte große Umzug bevor. Das heißt STRESS, STRESS, STRESS und dann ist natürlich alles viel entspannter bei der Gamescom^^

Neue Mitbewohner:
Auf meinem Balkon ist eine Gartenkreuzspinne eingezogen – sie heißt Meggie und bringt manchmal Freunde mit.

JOHANNES GEHRLING | Social-Media-Redakteur

Spielt im Moment:
Die neuen Strecken der 2. DLC-Welle in Mario Kart 8 Deluxe

Schaut gerade:
Alle Videos von Kyzer auf YouTube, außerdem viel im Kino

Hört gerade:
In Dauerschleife den Drum&Bass-Mix von Big City Life von Luude

Ist am Ende seiner Kräfte:
Wegen der schlimmsten Bahnfahrt aller Zeiten. Unterm Strich für eine Zwei-Stunden-Fahrt ganze sechs Stunden gebraucht – und sämtliche vorhandenen Nerven. Irgendwann habe ich innerlich einfach aufgegeben und nur noch leblos und resigniert in die Luft gestarrt. Die Deutsche Bahn ist ein bodenloses Armutszeugnis, leider. Selbst in meinen rund zwei Jahren als Pendler habe ich sowas noch nicht erlebt – und das will echt was heißen.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de





Saints Row

Endlich durften wir im Rahmen einer Hands-on-Vorschau Saints Row spielen – und fühlten uns beim Gameplay stark an einen GTA-Klassiker erinnert!

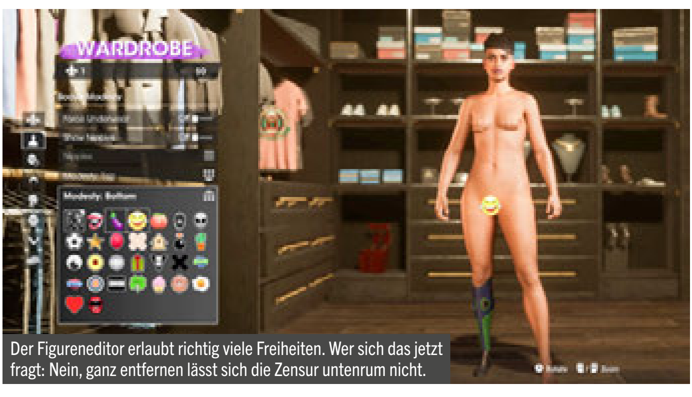
Von: Lukas Schmid

Genre: Action
Entwickler: Volition
Hersteller: Deep Silver
Termin: 23. August 2022

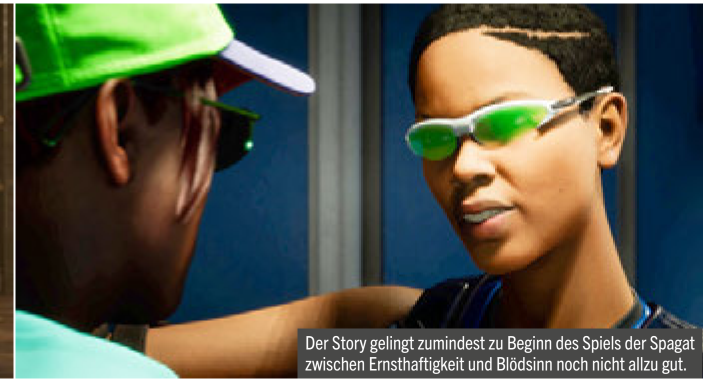
Wir verstehen ja den Gedanken, eine Spielereihe neu erfinden zu wollen. Kann ganz wunderbar klappen, siehe den Soft-Reboot von God of War. Saints Row machte sich Ende 2021 aber keine Freunde, als der Serien-Neustart im ersten Trailer vor allem aufgrund der pseudocoolen Hipster-Protagonisten-Gang von sich reden machte. Das sei nicht mehr Saints Row, das würde sich an einen vermeintlichen Zeitgeist anbiedern und so weiter und so fort. Nun, die überstilisierte Freundesgruppe gibt es noch, aber ihre Bedeutung wurde, sehr frei nach Mark Twain, stark übertrieben. Nachdem wir den Titel mehrere Stunden ausführlich ausprobiert haben, können wir bestätigen: Ja, das neue Saints Row fühlt sich nach wie vor an wie Saints Row. Sogar im wahrsten Sinne des Wortes, denn dem bizarren Wahnsinn von Saints Row 3 und 4 folgt nun eine im direkten Vergleich etwas geerdetere Herangehensweise à la Saints Row 1 und 2. Und noch ein anderer Klassiker kam uns beim Spielen regelmäßig in den Sinn – GTA: San Andreas!

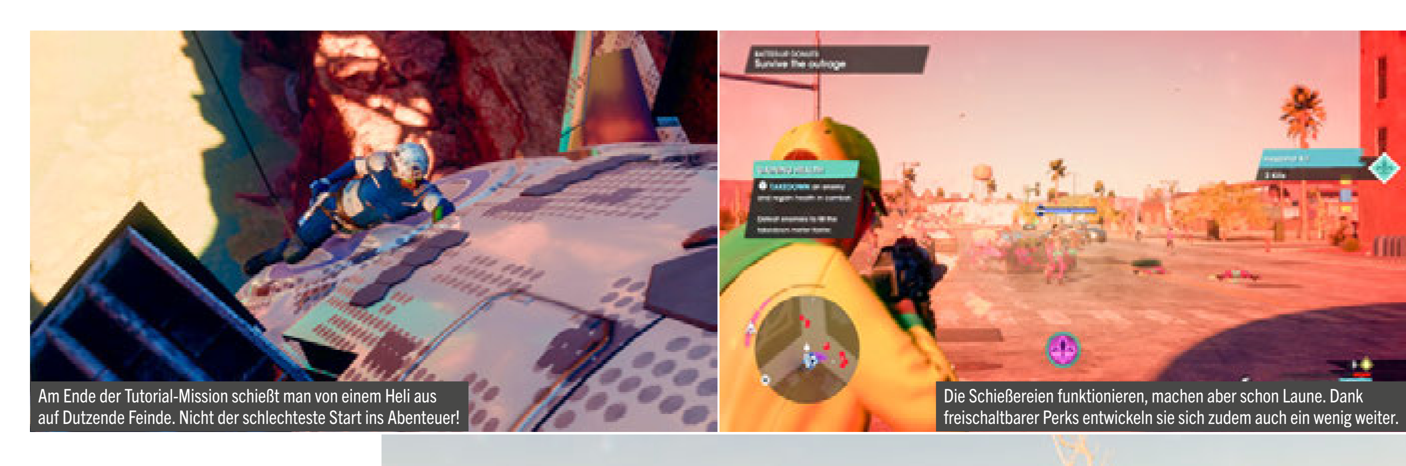
Irgendwas mit Story

Jedoch nicht mit Blick auf die Geschichte: Da erzählt San Andreas ja trotz allen Blödsinns, der dort auch passiert, eine überraschend tiefgründige Story rund um Rassismus und den vermeintlichen „American Dream". Saints Row, nach allem, was wir bisher gesehen haben … hat auch eine Geschichte. Wir bauen uns einen sogenannten Boss, dann sehen wir in der Anfangssequenz, wie er am Höhepunkt seiner Karriere lebendig begraben wird, Zeitsprung ein paar Monate in die Vergangenheit und das Spiel geht los. Wir wohnen zusammen mit den Hipster-Nasen in einer heruntergekommenen Bude, auf unserem Konto sind jede Menge Schulden. Wir versuchen, über die Runden zu kommen. Anstatt das mit Aushilfsjobs zu erledigen, werden wir Teil einer schwer bewaffneten Miliz, und auch sonst werden Probleme in den Nebenaufgaben vor allem dadurch gelöst, dass wir feste draufballern. Das gilt übrigens auch für unsere Mitbewohner, die mit Hornbrille und zu enger Hose gerade noch über Frühstücksflocken philoso-



Der Figureneditor erlaubt richtig viele Freiheiten. Wer sich das jetzt fragt: Nein, ganz entfernen lässt sich die Zensur untenrum nicht.


Der Story gelingt zumindest zu Beginn des Spiels der Spagat zwischen Ernsthaftigkeit und Blödsinn noch nicht allzu gut.

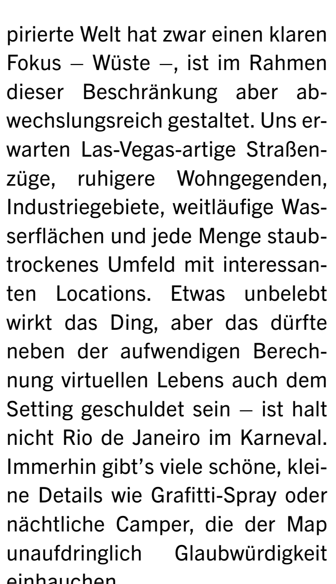


Am Ende der Tutorial-Mission schießt man von einem Heli aus auf Dutzende Feinde. Nicht der schlechteste Start ins Abenteuer!

Die Schießereien funktionieren, machen aber schon Laune. Dank freischaltbarer Perks entwickeln sie sich zudem auch ein wenig weiter.

phieren, und kurz darauf mit Wumme im Anschlag Raubüberfälle begehen. Nein, wir erwarten uns keine tolle Story ausgerechnet von Saints Row. Die Mischung wirkt bisher aber nicht Tarantino-esque bewusst widersprüchlich, sondern nicht zu Ende gedacht. Einerseits wollen die Schreiber so eine Art Tiefgründigkeit in ihre Figuren bringen, andererseits wird dieses Vorgehen durch den Brutalo-Faktor sofort konterkariert. Na ja. Mal schauen, ob das im weiteren Spielverlauf stimmiger wird. Ein zu großer Hipster-Faktor muss nicht befürchtet werden, dieses Bild vom Spiel beruht auf dem nicht idealen ersten Trailer.





Granate in die Unterhose geschoben, und schon ist so mancher Kampf deutlich leichter zu bewältigen. Vorsicht: Nicht für Konflikte im Büro geeignet! Leider.

Chefsache

Jetzt aber zum Gameplay, und fangen wir doch beim Boss-Basteln an. Das erlaubt nicht nur eine schöne Alliteration, sondern ist auch ein wirklich sehr potentes Tool. Geschlecht, Größe, Hautton, allerlei Eigenschaften, darunter Arm- und Beinprothesen, satte acht verschiedene Sprecher zur Auswahl: Hier kann man sich lange austoben und recht gut sich selbst oder beliebige Promis nachbasteln, wenn man denn will. Dadurch, dass der Editor vor einiger Zeit ausgelagert veröffentlicht wurde, kann man auch jetzt schon ran und seine Kreation zum Release ins fertige Spiel übernehmen.

Kleine, große Welt

Danach geht's ab in die Spielwelt, und ab dann wird's vor allem eines: altmodisch – aber auf positive Art und Weise! Saints Row ist ein Open-World-Spiel alter Schule und gerade dadurch ungemein charmant. Die von Anfang an fast komplett frei erforschbare Welt namens Santo Ileso ist anständig groß, aber nicht mal ansatzweise so gewaltig, wie es heutzutage bei vielen Serien gefühlt der Standard ist: Um von einer Seite zur anderen zu gelangen, benötigt man mit einem Auto lediglich ein paar Minuten. Dadurch gibt es weniger riesige, langweilige Flächen ohne irgendeinen Sinn. Die von Mexiko und dem Südwesten der USA inspirierte Welt hat zwar einen klaren Fokus – Wüste –, ist im Rahmen dieser Beschränkung aber abwechslungsreich gestaltet. Uns erwarten Las-Vegas-artige Straßenzüge, ruhigere Wohngegenden, Industriegebiete, weitläufige Wasserflächen und jede Menge staubtrockenes Umfeld mit interessanten Locations. Etwas unbelebt wirkt das Ding, aber das dürfte neben der aufwendigen Berechnung virtuellen Lebens auch dem Setting geschuldet sein – ist halt nicht Rio de Janeiro im Karneval. Immerhin gibt's viele schöne, kleine Details wie Grafitti-Spray oder nächtliche Camper, die der Map unaufdringlich Glaubwürdigkeit einhauchen.

Ausgeheldet

Wie erwähnt, wird der absolute Wahnsinn vor allem aus Saints Row 4 und dem Spin-off Agents of Mayhem zurückgefahren. Wir sind diesmal kein De-facto-Superheld, sondern doch recht klar an die Regeln der Physik gebunden; was übrigens nicht bedeutet, dass man am Ende der Tutorial-Mission nicht trotzdem an einem futuristischen Heli hängend in einem Canyon reihenweise Bösewichte aufs Korn nimmt. Aber vergleichsweise geht's realistisch zu, und so bestehen viele Missionen dann doch aus „geh dorthin und schieß herum". Das ist deswegen okay, weil dieses Standard-Design regelmäßig durch ungewöhnliche Ideen unterbrochen wird, sowohl in



Großartig viele Bugs kamen uns während des Anspielens nicht unter. Unser liebster kleiner Aussetzer war dieser Brand während eines Gesprächs mit einem NPC.



Die Nebenaufgaben sind schön abwechslungsreich gestaltet. Hier müssen wir ein Restaurant bewerten – je schlechter das Rating, desto mehr Feinde greifen uns an.



Die Hipster sind da, und sie haben neben Hosenträgern und Hornbrillen auch Waffen im Gepäck. Wir können aber beruhigen, so pseudocool wie im ersten Trailer ist Saints Row keineswegs.



Ja, es gibt schon viel Wüste in der Spielwelt. Trotzdem ist die Map ziemlich abwechslungsreich gestaltet.

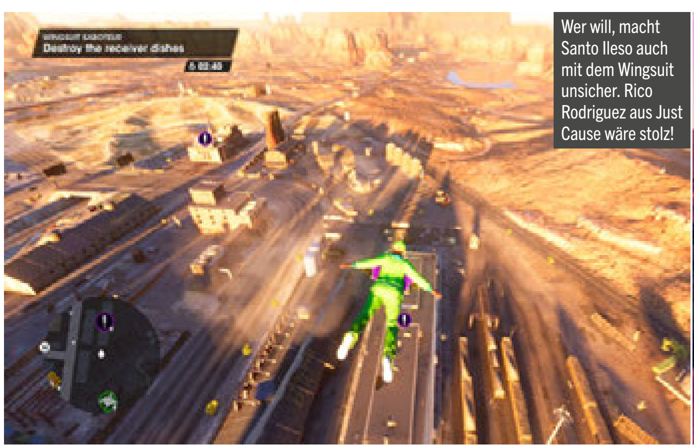
den Haupt-, als auch in den Nebenmissionen. Dann gilt es etwa, über einen Auto-Konvoi zu springen und die Karren in die Luft zu jagen, mit dem Wingsuit herumzudüsen und Antennen zu zerstören und einen riesigen Container fröhlich schlenkernd durch die Luft oder an die Anhängerkupplung gebunden über die Map zu befördern. Das macht Spaß, das ist abwechslungsreich, das taugt.

Explosion in der Hose

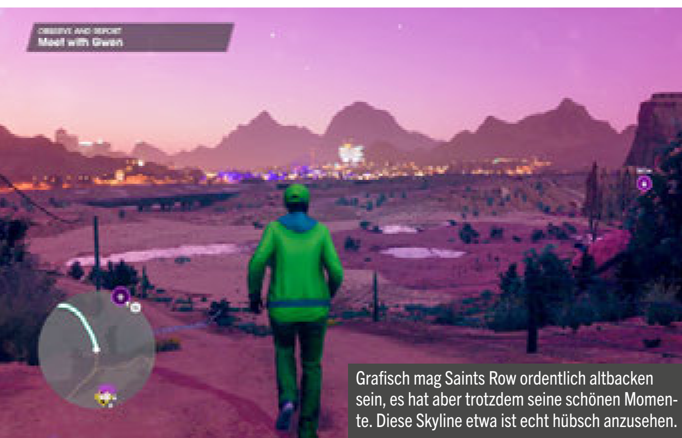
Schön ist auch das Gefühl von Fortschritt. Mit jeder Hauptaufgabe schaltet man zumindest zu Beginn des Spiels Nebenaktivitäten in der Welt frei. Außerdem lernt man nach und nach diverse neue Dinge, etwa wie man sein Auto stilvoll pimpt, und irgendwann geht es ganz klassisch darum, sich die verschiedenen Distrikte Santi Ilesos untertan zu machen. So weit kamen wir beim Spielen aber nicht, man verliert sich dann doch gerne mal in den Nebenaktivitäten. Es gibt mehrere Upgrade-Systeme, und auch, wenn wir diese in der Demo noch nicht komplett durchblickten, wirkten die freigeschalteten Perks sich schon mal positiv auf das Spielgeschehen aus. So können wir, eine entsprechende gefüllte Leiste vorausgesetzt, etwa Feinden kurzerhand eine Granate in die Unterhose schieben und die armen Seelen dann zwischen ihre Mitstreiter schubsen. So geht moderner Nahkampf! Apropos Kampf: Das Schießen fühlt sich rudimentär, aber gut an, etwas simpel fiel zumindest in der Anspielversion der direkte Faustkontakt aus. Da gibt's einen Kick und … das war's. Freilich gut möglich, dass wir auch hier nachher weitere Fähigkeiten freischalten.

GTA Saints Androwas

Wem das alles sehr vertraut vorkommt, der hat wohl seit GTA 3 irgendwann schon einmal ein Open-World-Spiel gespielt. Ja, nicht nur die Spielwelt ist schön altmodisch, das gilt auch für Saints Row in seiner Gesamtheit. Keine unnötig ausufernden Rollenspielelemente, keine Zehntausenden Sammelobjekte, stattdessen Hauptmissionen, Nebenmissionen und allerlei anderer Kram, den man abseits der Story erledigen kann: Das ist wunderbar kondensiertes, althergebrachtes Open-World-Design ohne Innovation, aber mit viel Qualität. Und wie eingangs erwähnt fühlen wir uns am stark an San Andreas erinnert. Das beginnt schon bei der zu einem Gutteil staubigen Spielwelt, geht über die vielfältigen Möglichkeiten, die eigene Figur zu individualisieren, und hört beim generellen Missionsdesign nicht auf. Das ist durchaus als Lob zu verstehen, denn nicht umsonst gilt vielen Fans San Andreas nach wie vor als Lieblings-GTA – und im Gegensatz zu dem Open-World-Klassiker hat Saints Row sogar ein Schusswaffen-System, das nicht wirkt, als wäre es in der Mit-



Wer will, macht Santo Ileso auch mit dem Wingsuit unsicher. Rico Rodriguez aus Just Cause wäre stolz!



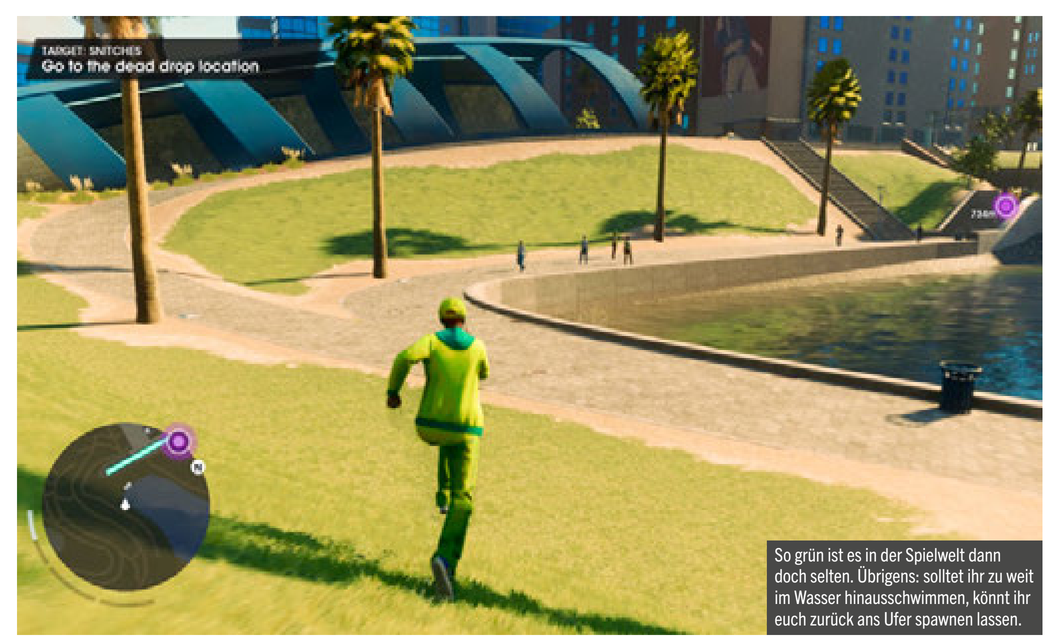
Grafisch mag Saints Row ordentlich altbacken sein, es hat aber trotzdem seine schönen Momente. Diese Skyline etwa ist echt hübsch anzusehen.

tagspause mit Sekundenkleber zusammengebastelt worden.

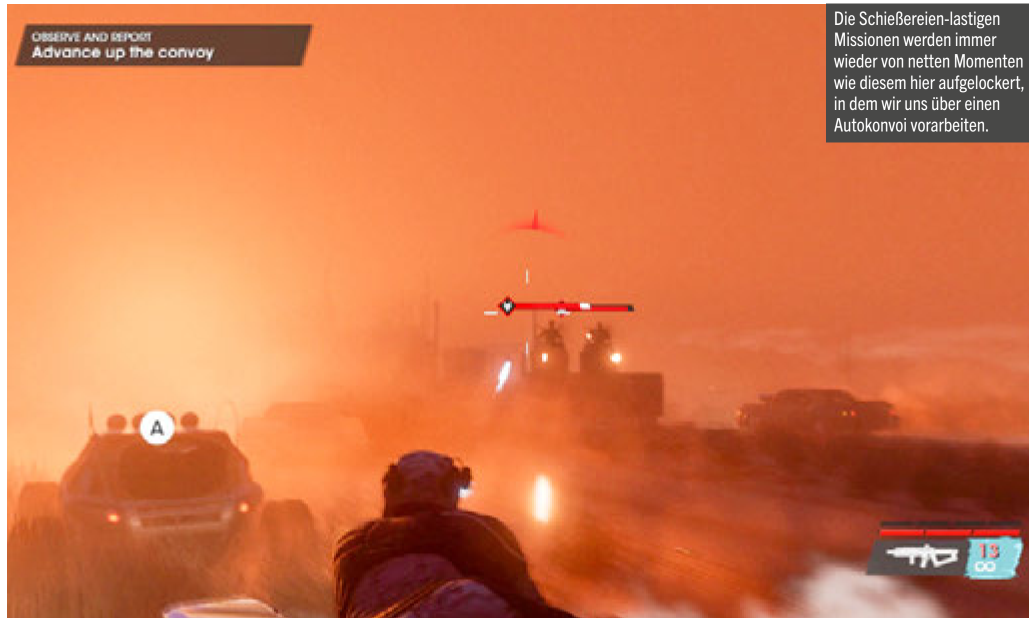
Aufgabenteilung auf Chefebene
Nach der Praxis folgt nun die Theorie: Wer will, kann Saints Row via Online-Koop auch komplett zu zweit durchspielen. Wie gut oder schlecht das funktioniert, können wir aktuell nicht sagen. Zwar gab es beim Event entsprechende Anspielstationen, durch das schlussendlich doch immer zu knapp bemessene Zeitbudget und die Tatsache, dass nach uns direkt die nächsten Pressevertreter kamen, konnten wir leider nicht selbst Hand anlegen. Immerhin ist es ein gutes Zeichen, dass nicht versucht wird, den Modus bis zum Release unter Verschluss zu halten, wir sind also zuversichtlich, dass der soweit funktionieren wird.

Opa erzählt von PS3-Grafik
Schwerer zu verstecken ist die Technik des Abenteuers. Der Sound haut hin, die Sprecher machen einen guten Job – aber eieiei, die Grafik ist dann doch nicht mehr ganz auf der Höhe der Zeit. Wo wir den sehr klassischen Open-World-Ansatz beim Gameplay wertschätzen, wirkt die Optik wie aus der Zeit gefallen. Nicht falsch verstehen, Saints Row ist nicht hässlich. Künstlerisch hat es in einigen Ecken der Welt sogar richtig gute Momente. Aber sagen wir mal so, wäre der Titel vor zehn Jahren so erschienen, hätte die Grafik auch damals schon wohl keine Preise abgesahnt. Aber hey, dafür läuft's flüssig, und nennenswerte Bugs kamen uns beim Anspielen keine unter. Dass man nach einer Mission auf einmal auf dem Autodach steht oder in der Luft abgesetzt wird, leichte KI-Aussetzer und die generell etwas frickelige Fahrphysik waren da die größten Sündenfälle.

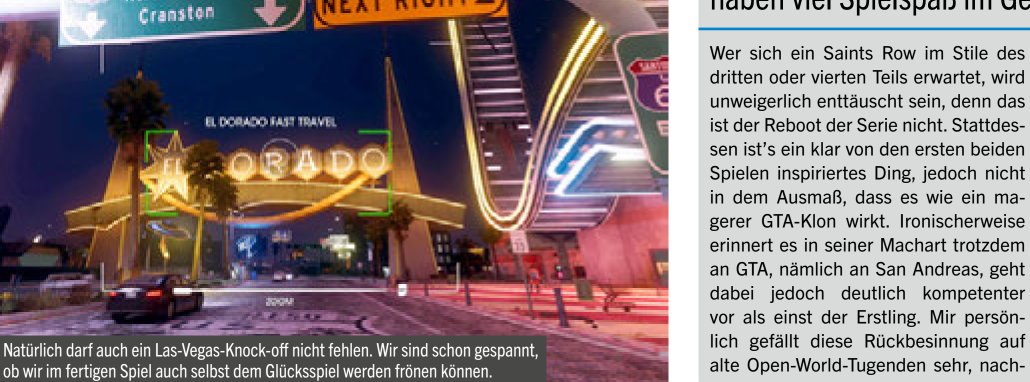
Willkommen zurück, Saints
Kurzum: Saints Row kann sich durchaus sehen lassen. Nein, das wird wohl kein Meilenstein des Open-World-Genres, dazu fehlen dem Titel eigene Ideen, und die Grafik wird für manche Spieler definitiv ein Dämpfer sein. Aber das Abenteuer weiß abseits kleiner Story- und Figuren-Diskrepanzen genau, was es sein will, und ihm gelingt vor allem eines: Es macht Spaß, und darauf kommt es schlussendlich ja an. Bis zum Launch kann freilich noch viel schiefgehen, und es muss sich noch zeigen, wie gut sich diese positiven Eindrücke aus den ersten Spielstunden in den weiteren Verlauf des Spiels hinüberretten. Wir sind auf jeden Fall guter Dinge, dass uns hier ein anständiger Open-World-Spaß für viele Stunden erwartet. Und wenn nicht, schieben wir die Schuld auf die dummen Hipster. ❑



So grün ist es in der Spielwelt dann doch selten. Übrigens: solltet ihr zu weit im Wasser hinausschwimmen, könnt ihr euch zurück ans Ufer spawnen lassen.

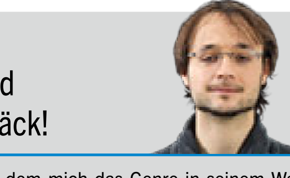


Die Schießereien-lastigen Missionen werden immer wieder von netten Momenten wie diesem hier aufgelockert, in dem wir uns über einen Autokonvoi vorarbeiten.



Natürlich darf auch ein Las-Vegas-Knock-off nicht fehlen. Wir sind schon gespannt, ob wir im fertigen Spiel auch selbst dem Glücksspiel werden frönen können.

LUKAS MEINT



Die Saints sind wieder da und haben viel Spielspaß im Gepäck!

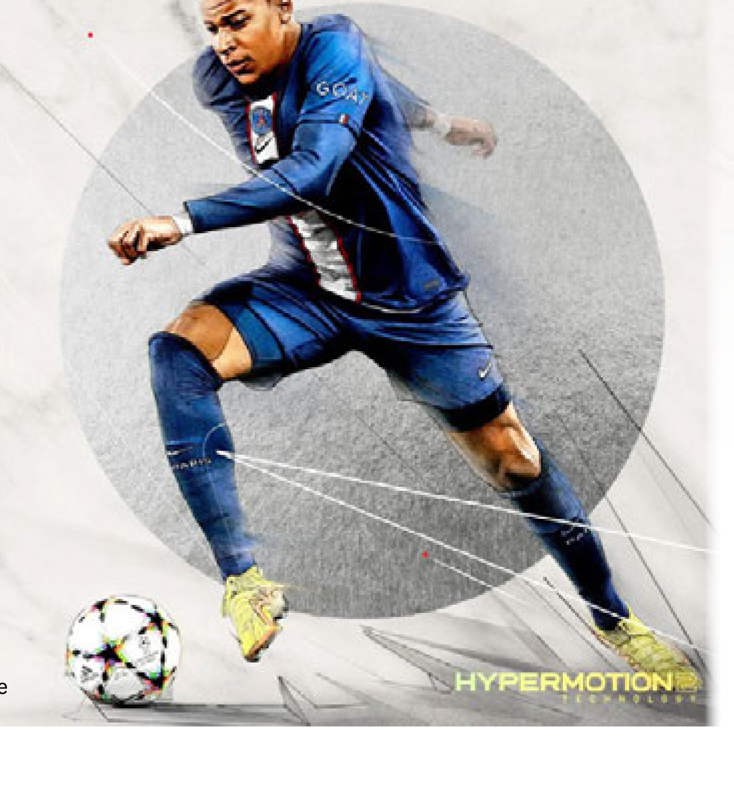
Wer sich ein Saints Row im Stile des dritten oder vierten Teils erwartet, wird unweigerlich enttäuscht sein, denn das ist der Reboot der Serie nicht. Stattdessen ist's ein klar von den ersten beiden Spielen inspiriertes Ding, jedoch nicht in dem Ausmaß, dass es wie ein magerer GTA-Klon wirkt. Ironischerweise erinnert es in seiner Machart trotzdem an GTA, nämlich an San Andreas, geht dabei jedoch deutlich kompetenter vor als einst der Erstling. Mir persönlich gefällt diese Rückbesinnung auf alte Open-World-Tugenden sehr, nachdem mich das Genre in seinem Wahn, immer ausuferndere Welten und mehr Nebenkram bieten zu wollen, in den letzten Jahren doch spürbar ausgelaugt hat. Schade bloß, dass man auch bei der Grafik in der Vergangenheit verharrt, da wäre wohl mehr gegangen. Im Zweifelfall gilt aber freilich „Gameplay vor Grafik“, und gemäß diesem Motto können Saints-Row-Fans, die ja technisch schon bisher nicht gerade nicht mit spielbaren Augenweiden verwöhnt wurden, dem neuen Teil optimistisch entgegenblicken.

Genre: Sportspiel
Entwickler: EA Canada
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 30. September 2022





KYLIAN MBAPPÉ



HyperMotion 2.0, Crossplay, noch mehr Frauenfußball und diverse WM-Modi. Wir fassen für euch alle wichtigen Infos zum neuen EA-Kicker zusammen!

Von: David Benke

Mit FIFA 23 geht bei EA Sports eine echte Ära zu Ende: Fast 30 Jahre lang brachte das Studio zusammen mit dem namensgebenden Fußball-Weltverband seine Sportsimulation auf den Markt. Mit über 100 Millionen verkauften Einheiten hat es die Franchise komfortabel in die Top 10 der meistverkauften Videospiel-Franchises aller Zeiten geschafft. Die Umsätze gehen locker in die Milliarden-Höhe. FIFA, das ist eine Erfolgsgeschichte, die ihresgleichen sucht.

Dieses Jahr prangen allerdings zum letzten Mal die ikonischen vier Buchstaben auf dem Cover des EA-Kickers, zusammen mit Weltstar Kylian Mbappé. Wie die FIFA diesen April bekanntgegeben hat, will man sich als Lizenzinhaber der Marken- und Namensrechte nach anderen Partnern umschauen, vielleicht sogar eigene Spiele entwickeln. Electronic Arts wird seine Titel daher künftig unter dem Namen EA Sports FC herausbringen. Bis es so weit ist, wollen sich die Macher aber nochmal mit einem großen Knall verabschieden. „FIFA 23 muss etwas Besonderes sein", verriet uns Line Producer Matt LaFreniere während eines Studiobesuchs in Vancouver. Es soll ein gelungener Abschluss sein. Das größte, schönste und natürlich beste FIFA, das jemals veröffentlicht wurde. Noch ambitionierter, noch inklusiver und noch vernetzter.

WM und Frauenfußball-Ligen

Das fängt natürlich schon bei den Inhalten an: FIFA 23 hat das unfassbare Glück, dass in seinem Lebenszyklus gleich zwei Weltmeisterschaften stattfinden: die Herren-WM in Katar im Winter 2022 und die Frauen-WM 2023 in Australien und Neuseeland. Den Hype um diese zwei internationalen Großturniere wollen die Macher natürlich direkt mitnehmen, mit dazu passenden Spielmodi. Genaue Infos wurden uns dazu noch nicht verraten. Abgesehen von einer Offline-Integration der beiden Cups (inklusive Mannschaften, Pokalen, Trikots, Logos und Hymnen) werden wir uns aber wohl auch wieder auf einen Ultimate-Team-Ableger freuen dürfen. In dem baut ihr euch dann, wie schon 2018 zur WM in Russland, eure eigene Traumelf aus internationalen Stars zusammen und versucht, die Fußball-Krone zu gewinnen. Hier will EA in den kommenden Wochen weitere Details nachreichen.

FIFA 23 stellt die Welt des Frauenfußballs aber auch noch anderweitig in den Fokus: Mit der australischen Nationalspielerin Sam Kerr ist erstmals eine weibliche Athletin auf dem Cover zu sehen. Ihr Club, der englische Meister FC Chelsea, wird ebenfalls im Spiel enthalten sein – zusammen mit allen anderen Vereinen der Women's Super League, der englischen Spitzenklasse des Frauenfußballs. Obendrauf gibt es dann noch die Division 1 Féminine rund um Olympique Lyon, den aktuellen Champions-League-Sieger. Die beiden Spielklassen werden sogar mit eigenen Übertragungspaketen versorgt! In welchen Spielvarianten die Damenmannschaften eingesetzt werden können, ob beispielsweise auch eine Karriere in der WSL möglich ist, dazu hat EA bisher aber leider noch nichts bekanntgegeben.



Die Kader in FIFA 23 sind natürlich auf dem aktuellen Stand. England-Star Jack Grealish läuft dementsprechend für Manchester City auf.



Manchester City gewinnt eh nie die Champions League? Das könnt ihr in FIFA 23 ändern, weitere Details zum Karrieremodus gibt's weiter hinten im Heft.



Der Frauenfußball in FIFA wird erfreulicherweise ausgebaut: Die Ligen aus England und Frankreich sind nun mit dabei.

Für Hypermotion 2.0 nahmen die Entwickler zwei weitere Fußballspiele auf und bastelten daraus neue Animationen. Darunter auch Jubelszenen und Spielerkreise.

Endlich Next-Gen auf dem PC

Inklusion und Zugänglichkeit werden auch in Sachen Gameplay großgeschrieben: FIFA 23 führt ein neues Trainingscenter ein, inklusive neuer Tutorials und Skill-Spiele, die auch absolute Laien behutsam ans Thema Fußball heranführen. Außerdem gibt es jetzt endlich Crossplay in allen 1-gegen-1-Spielmodi, also etwa in Online-Saisons und Ultimate Team. Das Ganze funktioniert allerdings nicht generationenübergreifend. Schuld daran ist die HyperMotion-Technologie. Die sorgt dafür, dass sich das Spielgefühl auf Current-Gen und Old-Gen zu sehr unterscheidet und Aufeinandertreffen zwischen den beiden wohl ziemlich unfair ausfallen würden. Entsprechend bleiben PS4- und Xbox-One-Besitzer unter sich. Wer auf der Playstation 5 unterwegs ist, kann sich dagegen auf Matches gegen Xbox Series, Google Stadia und sogar den PC freuen! FIFA 23 bringt nämlich alle Current-Gen-Features endlich auch auf den heimischen Rechner. In der Zukunft sollen die Crossplay-Funktionen sogar noch ausgeweitet werden, so die Macher von EA Vancouver. Was das genau bedeuten soll, bleibt aber noch abzuwarten. Vielleicht sind künftig ja auch Crossplay-Partien im Vier-Spieler-Koop, in Pro Clubs oder in VOLTA möglich.

Hypermotion 2.0

Zu guter Letzt gibt es natürlich noch ein paar Neuerungen an der Feature-Front: Die HyperMotion-Technologie wurde etwa nochmal überarbeitet. Der revolutionäre Mix aus neuartigem Motion Capture und Machine Learning war ja die große Neuerung im letzten Jahr. Dank sogenannter XSens-Anzüge war es möglich, ein komplettes Match mit 22 Spielern gleichzeitig auf dem Platz zu filmen. Die Akteure bewegten sich also in Echtzeit in einem natürlichen Setting über den Rasen, statt nur einzelne Bewegungen in einer sterilen Studio-Umgebung nachzustellen. Die Aufnahmen wurden dann an einen Algorithmus verfüttert, der aus den Daten noch flüssigere, noch natürlichere Bewegungsabläufe und Animationen fabrizierte. FIFA 22 sollte so noch mehr nach echtem Fußball aussehen. Das funktionierte an für sich auch schon ganz gut, war aber natürlich noch ausbaufähig. Entsprechend hat EA Sports für FIFA 23 HyperMotion 2.0 in der Pipeline, die logische Weiterentwicklung, die für noch mehr Authentizität in jedem Winkel des Spiels sorgen soll.

Wie das funktioniert? Natürlich durch noch mehr Rohmaterial! Für den neuen EA-Kicker hielten die Macher eine zusätzliche MoCap-Session im Stadion des spanischen Fußballklubs Real Saragossa ab. In dessen Rahmen wurde diesmal nicht nur ein Spiel aufgenommen, sondern gleich noch ein zweites: einmal 90 Minuten zwischen zwei Herren-Mannschaften und noch einmal 90 Minuten mit Damen-Mannschaften. Obendrauf gab es noch ein paar Trainingsdrills zu

Erstmals werden in einem FIFA zwei Weltmeisterschaften gefeatured – die der Herren im Winter 22, die der Frauen nächsten Sommer. Für erstere ist Kai Havertz natürlich ein Hoffnungsträger.


Mit Sam Kerr gibt es in diesem Jahr auch einen weiblichen Cover-Star – da darf ihr Verein Chelsea natürlich ebenfalls nicht fehlen.


Mit den aggressiveren Grätschen klärt ihr nun Bälle weitaus … naja, aggressiver halt. Das kann natürlich nach wie vor schiefgehen.

Ecken, Freistößen und anderen Standard-Situationen. Auch Jubel und Mannschaftskreise vor dem Spiel wurden aufgenommen. So kam Electronic Arts am Ende auf doppelt so viele Daten wie noch im Vorjahr, also fast 10 Millionen Frames, aus denen über 6000 neue Animationen entstanden sind. Die Messlatte in Sachen Realismus wurde also nochmal deutlich höher gelegt.

Power Shots & mehr

Ein paar andere neue Gameplay-Kniffe gibt es aber auch noch. Und die kommen sogar für alle Plattformen, sind also nicht exklusiv für die Current-Gen-Konsolen: Mit den Power Shots führt FIFA 23 beispielsweise eine neue Art von Abschluss ein, der ein bisschen mit den Skill des Spielers fordert. Habt ihr euch genug Raum verschafft, könnt ihr mit L1+R1 einen Schluss aufladen und ihm so mehr Power und Präzision verleihen. Im Idealfall entstehen so richtig schöne Treffer, im Worst Case perfektes Material für Ups, die Pannenshow. Ihr müsst nämlich manuell zielen. Wer dabei auch nur leicht mit dem linken Stick verrutsch, ballert den Ball gerne mal auf die Tribüne oder lässt ihn am Pfosten vorbeikullern. Oder euer Versuch wird gänzlich geblockt. Power Shots haben eine längere Animation. Euer Gegner hat also mehr Zeit, sich noch in die Flugbahn zu werfen oder euch den Ball zu stibitzen. Alles in allem also ein nettes kleines Risk-and-Reward-Spielchen, das dem Offensivspiel eine weitere Facette verleiht.

Darüber hinaus wurden alle ruhenden Bälle überarbeitet, um sie zugänglicher zu machen. „In diesem Jahr, in dem gleich zwei WMs stattfinden, waren Freistöße und Strafstöße extrem wichtig für uns", erzählt uns Producer Sam Rivera im Interview. „Wir wollten also ein intuitiveres System, das gleichzeitig immer noch eine gewisse Herausforderung für Veteranen bietet." In der Praxis bedeutet das: Statt mit einem kreisförmigen Cursor dahin zu zielen, wo ihr den Ball haben wollt, dreht ihr mit dem linken Stick jetzt nur noch eure Kamera. Eine Vorschau-Linie zeigt dabei an, wo der Ball ungefähr landen könnte. Mit dem rechten Stick könnt ihr euch dann noch aussuchen, wo ihr den Ball treffen mit eurem Fuß treffen wollt. Das wirkt sich dann wiederum auf die Flugbahn, die Höhe oder den Spin aus. Ihr könnt also auch richtig schicke Außenrist-Freistöße in den Winkel schweißen, so wie einst Roberto Carlos. In der Defensive gibt es jetzt zudem die Möglichkeit, einen Spieler hinter der Mauer auf den Boden zu legen, um so flache Schüsse zu blocken.

Bei Elfmetern ist neuerdings noch mehr Timing gefragt. Wenn ihr am Punkt steht, seht ihr jetzt eine Art pulsierenden Kreis um den Ball, der immer kleiner wird. Nun müsst ihr genau den Moment abpassen, in dem dieser Kreis möglichst klein ist, um einen gezielten Schuss abzugehen. Wie schnell der Kreis pulsiert, hängt dabei von der Spielsituation ab. Der alles entscheidende Schuss in der Nachspielzeit ist natürlich deutlich nervenaufreibender. Auch der Ruhe-Wert eures Spielers ist von Bedeutung. „Unser bisheriges System war nicht besonders nutzerfreundlich", so Rivera. „Es war sehr sensibel, man musste sehr vorsichtig zielen." Die Überarbeitung soll da Abhilfe schaffen.

FIFA 23 führt zudem eine neue, härtere Art von Zweikämpfen ein, mit denen sich besonders Power Shots gut kontern lassen. Wenn ihr R1 und die Viereck-Taste gleichzeitig drückt, führt euer Verteidiger eine aggressivere Grätsche aus. Die ist zwar nicht vergleichbar mit den Blutgrätschen der PS2-Ära, mit denen ihr Verletzungen und rote Karten provozieren konntet. Bei einer erfolgreichen Aktion klärt ihr den Ball aber deutlich weiter weg als bei einem Standard-Tackling. „Nach einer normalen Grätsche versucht man ja eher, im Ballbesitz zu bleiben. Das kann aber gerne mal in die Hose gehen", erklärt Sam Rivera das Feature. „Mit einer harten Grätsche bolzt ihr den Ball einfach nur weg, um in der Abwehr für Ruhe und Sicherheit zu sorgen." Das fühlt sich besonders mit Weltklasse-Verteidigern richtig befriedigend an.


Cover-Star Kylian Mbappé hat auch ein paar neue Tricks spendiert bekommen – so ist nun etwa sein Explosive Fake Shot ins Spiel integriert.


Auch die Bundesliga ist wieder mit an Bord, man kann sich also auf die Gelbe Wand in Dortmund, die fanatischen Fans von Frankfurt und Jörg-Uwe aus Hoffenheim freuen.



Real-Madrid-Winger Vinicius Junior bekommt in FIFA 23 seinen personalisierten Laufstil verpasst.



Auch in FIFA 23 sind jede Menge Ligen, Vereine, Spieler und Stadien lizenziert – etwa das Wanda Metropolitano von Atlético Madrid.

Endlich: Pässe mit dem Po!
Dazu kommen noch eine Reihe kleiner Änderungen: Die Ingame-Physik wurde beispielsweise überarbeitet. Körperteile reagieren jetzt etwas realistischer, wenn sie vom Ball getroffen werden. Sogar die einzelnen Finger eures Torhüters verbiegen sich, wenn er eine spektakuläre Parade hinlegt. Die Tornetze sind jetzt nicht mehr eine Art unsichtbare Mauer, gegen die ihr einfach rennen könnt. Stattdessen können sich Spieler jetzt in den Maschen verheddern, das Gleichgewicht verlieren und hinfallen. Es gibt deutlich mehr Abschluss- und Passmöglichkeiten. Dank neuer Animationen lassen sich jetzt auch Tore per Aufsetzer, Flugkopfball oder Backspin-Schuss erzielen. Bei Zuspielen zum Teamkameraden könnt ihr sogar euren Hintern nutzen!

Es gibt tonnenweise personalisierte Laufstile für Spieler wie Christian Pulisic, Alphonso Davies, oder Vinicius Junior und auch im Bereich der Skill Moves hat sich einiges getan: FIFA 23 hat unter anderem die von Lionel Messi inspirierten Stutter Feints und den Explosive Fake Shot von Mbappé im Angebot. Außerdem führen Linksfüße jegliche Tricks nun auch endlich mit dem richtigen Fuß aus. Torhüter wirken noch menschlicher und lunzen um einen Spieler herum, der ihnen im Blickfeld steht. Die KI wurde generell nochmal überarbeitet: In Offline-Matches gegen computergesteuerte Teams soll die CPU sogar taktische und personelle Änderungen aufgrund des Spielstands machen. Außerdem sollen die Übergänge zwischen den verschiedenen Schwierigkeitsgraden deutlich flüssiger ausfallen.

Und da ist noch lange nicht Schluss. EA Sports will vor und nach dem Release von FIFA 23 regelmäßige Community-Meetings abhalten, in denen das Feedback der Spieler gesammelt werden soll, um es für kommende Gameplay-Updates zu verwenden. Was dort bereits in der Vergangenheit zur Sprache kam: Spielerwechsel sind irgendwie zu fummelig und Schüsse innerhalb des Strafraums oft nicht effektiv genug. „Für viele Spieler fühlte es sich an, als würden sie gegen eine Wand anrennen“, verrät Sam Rivera. „Der Torhüter und die KI-Verteidiger blockten einfach alles weg.“ Deshalb wurden Auto-Blocks für FIFA 23 generft. Auch die beliebte Taktik, einfach nur den Bus zu parken und auf Konter zu lauern, soll in Zukunft nicht mehr so gut funktionieren. „Wir werden definitiv gegen Meta-Gameplay vorgehen“, verspricht Rivera. Ob das stimmt, werden wir aber wohl erst im Herbst dieses Jahres sehen. Dann erscheint FIFA 23 für PC, Playstation 4+5, Xbox One, Xbox Series und Google Stadia. Über eine mögliche Demo-Version ist bisher noch nichts bekannt. ❑

DAVID MEINT



Ein würdiger Abschluss einer ikonischen Serie?

EA Sports hat sich sichtlich Mühe gegeben, aus dem letzten FIFA ein besonderes FIFA zu machen. Das lässt sich nicht abstreiten. Und ein paar der angekündigten Neuerungen gefallen mir auch wirklich gut: Crossplay und Current-Gen-Gameplay auf dem PC waren absolut überfällig. Dass dem Frauenfußball mehr Aufmerksamkeit gewidmet wird, finde ich vorbildlich. Und die WM-Modi von FIFA waren bis dato auch immer richtig gut. Was die spielerischen Verbesserungen angeht, bin ich aber noch etwas vorsichtig. Electronic Arts ist ja immer sehr gut darin, seine neuen Features sehr vollmundig anzukündigen und dann nicht allzu viel zu liefern. HyperMotion 2.0, Power Shots und Hard Tackles bleiben für mich also vorerst nur Marketing-Gewäsch, bis ich das alles selbst ausführlich in Aktion erlebt habe.



Stadionatmosphäre konnten die Macher von FIFA schon immer, da machen wir uns auch um den neuen Ableger keine Sorgen.

Sauna statt echter neuer Features:

Der Karrieremodus entpuppt sich in der Vorschau als ziemliche Enttäuschung.

Es ist ein offenes Geheimnis: Ich liebe den Karrieremodus in FIFA! Jedes Jahr zu Release schnappe ich mir einen Verein aus der vierten englischen Liga und versuche, ihn in mühevoller Kleinstarbeit bis auf den Champions-League-Thron zu führen. Ich verbringe dutzende Stunden damit, im Internet nach den besten Nachwuchstalenten zu suchen, irgendwelchen computergesteuerten Vereinen meinen 36-jährigen Ersatzkeeper zu verkaufen oder einen Schnellspeicherstand zu laden, weil das Auswärtsspiel bei den Forest Green Rovers überraschend mit 0:1 verloren gegangen ist.

Da ist es umso ärgerlicher, dass die Entwickler im Gegenzug nicht einmal ansatzweise so viel Arbeit und Liebe in den Modus zu stecken scheinen. Das zeigt sich auch bei FIFA 23: Während einer Vor-Ort-Präsentation im Studio von EA Sports war die Karriere zwar der erste Modus, der ausführlich näher vorgestellt wurde. Allerdings für gerade einmal sechs Minuten. Und das hatte auch einen guten Grund: Wirklich viel Neues hatte man ganz offensichtlich nicht zu zeigen.

Alles eine Frage der Persönlichkeit

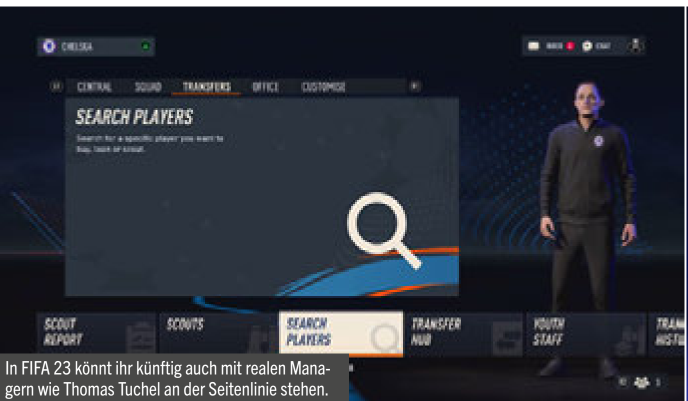
Die größte Neuerung betrifft nämlich alleine die Spielerkarriere, also einen der eher unpopulären Spielmodi – zumindest, wenn man sich auf die offiziellen Zahlen bezieht. Auf der Playstation 4 haben gerade einmal 3,8 Prozent aller Spieler ihren Charakter auf das Maximallevel 25 gebracht. Das verraten die Statistiken im Playstation Network. Wir reden hier also von einer verschwindend geringen Minderheit. Die darf sich jetzt aber freuen. Denn in FIFA 23 führt EA Sports ein neues Persönlichkeitssystem für euren Virtual Pro ein, das euch in eine von drei Kategorien schmeißt und euch darauf beruhend individuelle Boni verleiht. Der Maverick nutzt jede Gelegenheit, um aufzufallen – sei es nun auf dem Platz oder daneben. Der Virtuoso fokussiert sich dagegen voll und ganz auf seine Leistung und versucht stets, immer besser zu werden. Und der Heartbeat ist schließlich das Herzstück seiner Mannschaft, der ständige Antreiber, der mit einem positiven Beispiel vorangeht und den Verein auch abseits des Platzes als absolutes Vorbild repräsentiert.

In welche Kategorie ihr fallt, bestimmt eure Leistung während des Spiels. Viele Schussversuche treiben eure Persönlichkeit mehr in Richtung Maverick. Mannschaftsdienliches und passintensives Spiel drückt euch mehr in die Heartbeat-Rolle.

Bling Bling à la F1 Life

Nach dem Spiel könnt ihr in einem passenden Menü nachschauen, wie eure Gameplay-Entscheidungen sich auf eure Persönlichkeit ausgewirkt haben. Auf einer Art Netzdiagramm wird dargestellt, ob ihr mehr in Richtung Maverick, Virtuoso oder Heartbeat tendiert und welche Auswirkungen das hat: Als Maverick bekommt ihr beispielsweise einen Boost auf Attribute wie Abschluss und Sprint-Geschwindigkeit spendiert. Beabsichtigt ihr diese Boni auszureizen, könnt ihr euch uneingeschränkt auf eine Charaktereigenschaft konzentrieren. Alternativ ist es natürlich auch möglich, alle drei im Gleichgewicht zu halten.

Dabei helfen euch auch neue Aktivitäten abseits des Platzes. In der Spielerkarriere von FIFA 23



In FIFA 23 könnt ihr künftig auch mit realen Managern wie Thomas Tuchel an der Seitenlinie stehen.



Euer Gehalt könnt ihr auch in verschiedene Investments stecken, etwa eine Handy-App.


Wenn ihr in der Trainerkarriere einen Spieler verpflichtet, wird er in einer Cutscenes vorgestellt.



Eure Persönlichkeit könnt ihr durch Aktionen auf und abseits des Platzes beeinflussen.

habt ihr jetzt die Möglichkeit, einen verletzten Teamkameraden zu besuchen, eine Geburtstagsparty zu planen oder ein Abschiedsgeschenk für das Karriereende eines Mannschaftskollegen zu kaufen.

Außerdem verdient ihr jetzt auch endlich echtes Geld. Das Monatsgehalt auf eurem Vertrag lässt sich also sinnvoll einsetzen. Nun ja, „sinnvoll“. Mit der Kohle dürft ihr unter anderem eine Sauna für eure Wohnung bauen, die euch dann Boni für euren Spielertyp gewährt. Oder ihr investiert in Markenklamotten, schnelle Sportwagen und diamantbesetzte Armbanduhren, um den Lebenswandel echter Fußballstars zu imitieren.

Das erinnert an vielen Stellen stark an den neuen Modus F1 Life, den Codemasters und EA Sports dieses Jahr erstmals in F1 22 eingeführt haben. Zur Erinnerung: Da konntet ihr euch ein eigenes Haus für euren Avatar einrichten, inklusive Trophäen und Supercars. Das kam aber weder bei der Community noch bei uns im Test besonders gut an. Entsprechend gedämpft sind auch meine Erwartung an die Lifestyle-Features von FIFA 23. Mir wäre lieber gewesen, man hätte sich mehr auf das eigentliche Ziel konzentriert: nämlich ein Fußballspiel zu entwickeln.

Deutlich spannender finde ich da schon die spielbaren Highlights, die die Macher aus Madden NFL übernommen haben. Durch dieses Feature bekommt ihr künftig die Möglichkeit, nur noch die absoluten Schlüsselmomente einer Partie nachzuspielen, statt der kompletten 90 Minuten. Das spart Zeit, bietet aber noch mal mehr Kontrolle als die Schnellsimulation. Die Anzahl an Highlights ist dynamisch und variiert je nach Qualitäten der beiden beteiligten Teams. Ist euer Gegner in der Offensive besonders gut aufgestellt, müsst ihr voraussichtlich häufiger hinten aushelfen. Hat euer Gegenüber Probleme in der Verteidigung, ergeben sich euch deutlich mehr Abschlussgelegenheiten.

Die spielbaren Highlights sind sowohl in Turnieren als auch in der Manager- und Spielerkarriere verfügbar. Entsprechend bietet die Funktion auch noch ein paar Anpassungsmöglichkeiten: Ihr könnt euch beispielsweise dazu entscheiden, nur Offensiv-Highlights selbst zu spielen, oder nur Highlights, die euren Virtual Pro betreffen.

Neuer Look für Cinematics und Menüs

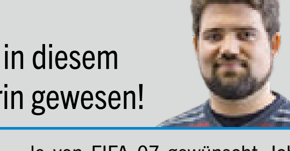
Zu guter Letzt wurde auch noch die Optik des Karrieremodus überarbeitet: Es gibt jetzt neue cineastische Zwischensequenzen für die Schlüsselmomente eurer Laufbahn – etwa, wenn ihr mit eurem Pro zu einem neuen Verein wechselt oder als Manager einen wichtigen Spieler verpflichtet. Das soll für mehr Immersion sorgen, bewirkt aber eher das Gegenteil. Die Szenen schauten bisher nämlich ziemlich leblos aus.

Schafft ihr es mit eurem Spielercharakter erstmals in die Startaufstellung, werdet ihr während des Mannschaftstrainings kurz beiseite genommen und bekommt lediglich von einem generischen Assistenten eine kurze Beglückwünschung. Euer Spieler selbst sagt dagegen nichts, genauso wenig wie eure Teamkameraden. An so einer Inszenierung hat man sich leider relativ schnell sattgesehen und überspringt die Cutscenes dann nur noch.

Auch die anderen grafischen Anpassungen haben mich noch nicht endgültig überzeugt: Das Hauptmenü im Karrieremodus wurde in FIFA 23 „optimiert“ und mehr an das Design von Ultimate Team angepasst, um eine „einheitlichere Sprache“ zu sprechen. Das bedeutet, dass ihr künftig alle Untermenüs wie Vertragsverhandlungen oder Jugendakademie über eine Leiste am unteren Bildschirmrand auswählen müsst.Eine Umstellung, die zumindest bei mir auf nicht besonders viel Gegenliebe stößt. Die bisherige Kachel-Optik fand ich deutlich übersichtlicher. Immerhin: FIFA 23 führt im Gegenzug ein neues Transfer-Analyse-System ein, das die Auswirkungen eurer Zu- und Abgänge aufs Mannschaftsgefüge und eure Finanzen durchleuchtet. Das sorgt für mehr Tiefgang.

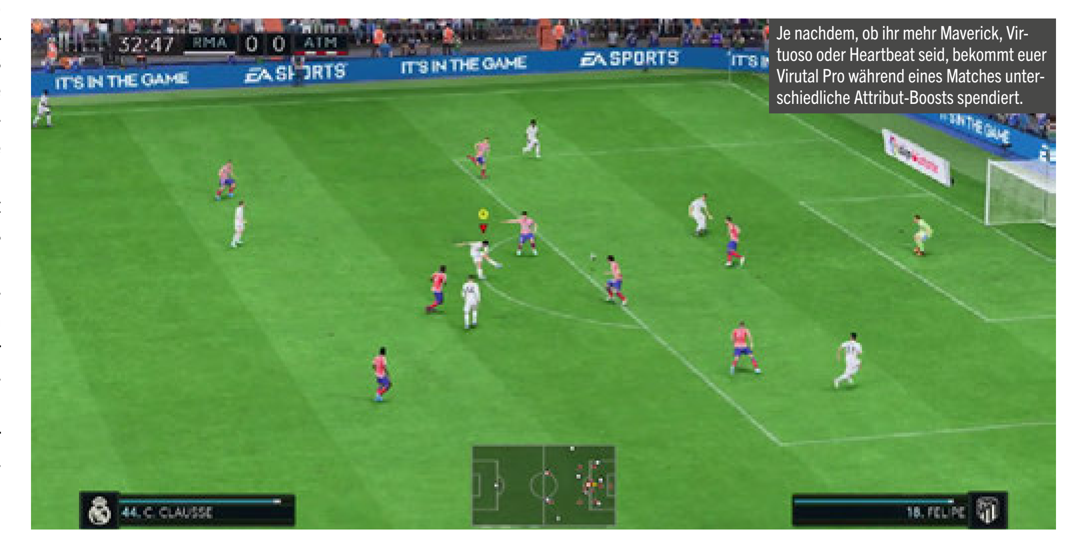
Abgerundet wird das alles von ein paar Detailanpassungen: In der Trainerkarriere hat EA Sports das lange geforderte Feature eingeführt, mit authentischen Managern wie Pep Guardiola, Jürgen Klopp, Antonio Conte oder Thomas Tuchel an der virtuellen Seitenlinie stehen zu können. Außerdem lassen sich in Create your Club jetzt auch Alternativ-Trikots sowie die Leibchen eurer Torhüter individuell einstellen und die Eigenschaften eures Kaders zu Spielbeginn anpassen. Namen, Aussehen und Attribute eurer Profis sind künftig also nicht mehr komplett zufällig generiert. ❑

DAVID MEINT



Beim Karrieremodus wäre in diesem Jahr aber deutlich mehr drin gewesen!

Die von EA Sports angekündigten Änderungen für den Karrieremodus von FIFA 23 lassen mich größtenteils kalt. Das kann natürlich daran liegen, dass ich ohnehin mehr Zeit mit der Trainer- als der mit der Spielerkarriere verbringe. Die drei neuen Spieler-Persönlichkeiten sind mir also relativ wurscht. Ich hätte mir eher Sponsoren-, Stadion- oder Staff-Management im Stile von FIFA 07 gewünscht. Ich kann mir aber auch nur schwer vorstellen, dass echte Fans der Spielerkarriere an halbgaren Lifestyle-Features wie Geburtstagspartys oder eigenen Saunas allzu viel Spaß haben werden. Die waren schon in F1 22 vollkommen überflüssig und werden im virtuellen Fußball-Kosmos wohl auch nicht wirklich gebraucht.



Je nachdem, ob ihr mehr Maverick, Virtuoso oder Heartbeat seid, bekommt euer Virutal Pro während eines Matches unterschiedliche Attribut-Boosts spendiert.

Genre: Action-MMO
Entwickler: Ubisoft Singapur
Hersteller: Ubisoft
Termin: 08. November 2022

Skull and Bones

Ubisofts Piraten-MMO ist also doch nicht im Bermudadreieck versunken! Wir konnten uns Skull and Bones vorab in einem Comeback-Stream ansehen und berichten euch von unseren ziemlich gemischten Eindrücken.

Von: Stefan Wilhelm

Totgesagte leben länger. Und Ubisofts Live-Service-Piratenspiel Skull and Bones zählte seit seiner Ankündigung im Sommer 2017 definitiv zu den Spielen, mit denen man eigentlich nicht mehr gerechnet hatte. Mehrere Verschiebungen, ein Entwicklungsneustart im Jahr 2020 – und angeblich gleich noch einer im Jahr darauf, als der Managing Director von Ubisofts Singapur-Zweigstelle wegen des Missbrauchsskandals seinen Hut nehmen musste – nahmen dem Projekt immer wieder den Wind aus den Segeln. Seitdem ist Skull and Bones aber offenbar endlich auf Kurs gekommen und soll bereits am 08. November 2022 vom Stapel laufen. Im Rahmen eines etwa halbstündigen Comeback-Streams durften wir uns nun einige neue Szenen aus dem Spiel ansehen und



Wären da nicht die Hitmarker und aufploppende Schadenszahlen, wären eure Treffer kaum als solche zu identifizieren. Hier fehlt es deutlich an Feedback.



Einen Noob zum Frühstück: Mit dem Ausguck markiert ihr andere Spieler, um zu sehen, was sie geladen haben und wie viel Ruf euch ein Überfall bringen könnte.

Feindliche Geschosse werden mit Markierungen angekündigt. Außerdem könnt ihr eurer Crew befehlen, sich zu ducken, um zumindest etwas Schaden „abzuwehren“.

haben festgestellt: Seine vielen Neustarts und Überarbeitungen sieht man Skull and Bones leider nicht unbedingt an. Obwohl die Piratenfantasie und der Schiffskampf verlockend sind, fehlt es dem Spiel dem bisherigen Eindruck nach an Features und Alleinstellungsmerkmalen, um an Sea of Thieves oder dem fast zehn Jahre alten Assassin’s Creed: Black Flag vorbeischippern zu können.

Die Prämisse:
… aber ihr habt von mir gehört!

Ihr startet euer Abenteuer als Schiffbrüchiger in einer vom Indischen Ozean inspirierten, offenen und mit vielen anderen Spielern geteilten Spielwelt, mitten im goldenen Zeitalter der Piraterie. Da es keine klassische Story-Kampagne geben wird, ist das einzige Spielziel, euch einen Namen zu machen und der gefürchtetste Pirat zwischen Afrika und Indien zu werden.

Euer Ruf ersetzt dabei die klassische Erfahrungsleiste und gibt euch Zugriff auf schwierigere Aufträge sowie Baupläne für größere Schiffe, dickere Waffen und stärkere Panzerung. Zu Beginn steht euch nur eine klapprige Nussschale, die Dhow, zur Verfügung, die logischerweise auch noch keine mächtige Crew oder viele Kanonen beherbergen kann.

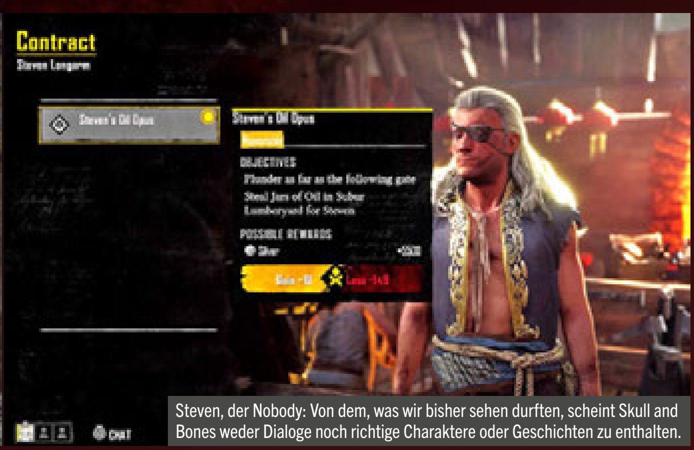
Statt also gleich Handelsschiffe zu überfallen und euch mit Piratenjägern anzulegen, liegt der Fokus in dieser Phase des Spiels erst einmal auf dem bloßen Überleben. Gegen hungrige Hippos und Krokodile wehrt ihr euch mit dem Speer von eurem Boot aus, Materialien zum Bau größerer und stabilerer Schiffe erhaltet ihr per Timing-Minispiel, wenn ihr neben eine Insel segelt, oder als Treibgut, das im Ozean herumschwimmt.

Das Gameplay:
Nichts für Landratten

Falls ihr es nach dieser Beschreibung nicht ohnehin schon vermutet habt: Das Gameplay in Skull and Bones findet ausschließlich auf dem Schiff statt, Landgänge oder das Schwimmen im Ozean sind nicht möglich. Zwar steuert ihr euren Kapitän in der Third-Person-Ansicht durch die recht klein aussehenden Häfen und Außenposten, dort holt ihr allerdings nur Quests ab, baut euch neue Ausrüstung für die Schiffe und begrüßt andere Spieler mit Gesten, ähnlich wie etwa in Destiny 2.

Auch auf eurem Schiff dürft ihr euch nicht frei bewegen, stattdessen schaltet ihr die Kameraperspektiven durch zwischen dem Steuerrad, dem Ausguck und den Crewmitgliedern, die eure Waffen bedienen. Das bedeutet im Umkehrschluss natürlich auch, dass etwa die coolen Entermanöver eines Assassin’s Creed: Black Flag nicht möglich sein werden, bei denen ihr euch mit gezogenem Sä-


Binnenschifffahrt: Neben dem offenen Ozean soll es auch befahrbare Flüsse geben. Hier treiben sich dann vermutlich Krododile und Nilpferde rum.



Steven, der Nobody: Von dem, was wir bisher sehen durften, scheint Skull and Bones weder Dialoge noch richtige Charaktere oder Geschichten zu enthalten.

Schiffswracks plündern, indem man ein Schlösserknack-Minispiel Marke Elder Scrolls absolviert – klingt nicht nur komisch, sieht auch genauso aus.

bel aufs gegnerische Schiffsdeck geschwungen und die Crew abgemurkst habt. Entern, Plündern und Siedlungen ausrauben geschieht in Cutscenes oder passiv im Hintergrund, während ihr hauptsächlich manövriert und kanoniert. Skull and Bones nimmt sich dabei aber immerhin nichts Geringeres vor, als den besten Schiffskampf der Videospielgeschichte zu bieten.

Die Schiffe und Kämpfe: Von der Nussschale zur Galeone

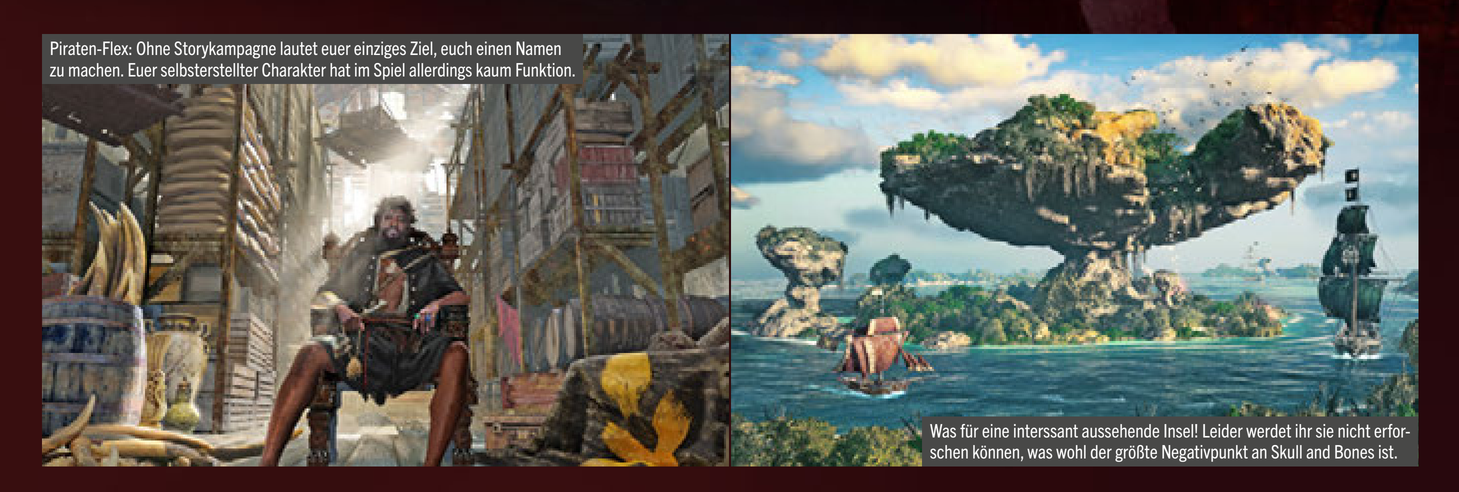
Die Schiffe sind in verschiedene Klassen eingeteilt, die unterschiedliche Spielstile ermöglichen und je nach Missionsziel ausgewählt werden sollen. Fahrt ihr die großen Pötte, transportiert ihr logischerweise mehr Loot, seid aber dafür langsamer unterwegs. Schlachtschiffe bieten mehr Platz für Bewaffnung, sind aber schwieriger zu steuern, Navigationsschiffe sind flink und wendig, aber mit wenig Stauraum und Panzerung ausgestattet. Apropos flink: Wie in den geistigen Assassin's-Creed-Vorgängern bläst der Wind hier nicht immer nur nach vorne, weswegen ihr euch für höhere Geschwindigkeiten entsprechend ausrichten solltet. Atmosphärische Sea Shanties haben wir in der Präsentation aber leider nicht gehört.

Bei den Waffen will euch das Spiel eine große Bandbreite zur Verfügung stellen, die gegen bestimmte Ziele besonders effektiv sind. Zu sehen gab es etwa das Griechische Feuer, also eine Art Flammenwerfer, Ballisten, Raketenwerfer und natürlich diverse Kanonen-Modelle. Nehmt ihr Schwachstellen ins Visier, die ihr vorher mit dem Ausguck markiert und analysiert habt, richtet ihr besonders viel Schaden an. Auch in der Defensive müsst ihr an Stärken und Schwächen denken, denn ihr dürft euer Schiff quasi mit „Rüstungsteilen" aus verschiedenen Materialien auskleiden – stets unter Berücksichtigung eurer Tragekapazität.

Die Entwickler wollen ein „brutales" Kampfgefühl erzeugen, obwohl ihr hauptsächlich Holz und Stein zu Klump schießt. Das Gezeigte erinnert stark an die bisherigen Assassinen-Ausflüge auf hoher See und dürfte sich dementsprechend unkompliziert, einfach und actionreich spielen. Ob dieses Gameplay über viele Stunden hinweg unterhalten kann, wird sich aber erst noch zeigen müssen – denn sonderlich befriedigend sieht es bisher nicht aus.

Die Technik: Schall und Rauch

Während die Raucheffekte der Waffen überzeugen, lässt das Trefferfeedback noch deutlich zu wünschen übrig. Abseits von Hitmarkern und laschen Explosionen hinterlassen Kanonenkugeln keine Einschlagslöcher und die Ziele zerfallen anscheinend nur bei bestimmten Schadenslevels



Piraten-Flex: Ohne Storykampagne lautet euer einziges Ziel, euch einen Namen zu machen. Euer selbsterstellter Charakter hat im Spiel allerdings kaum Funktion.

Was für eine interssant aussehende Insel! Leider werdet ihr sie nicht erforschen können, was wohl der größte Negativpunkt an Skull and Bones ist.

Wie aus einem Guss wirkte das Gameplay bisher nicht – die Kamerperspektive wird ständig gewechselt. Harpunieren könnt ihr offenbar aus der Ego-Perspektive.

in ihre Einzelteile. Das hat Black Flag schon genauso gut und Sea of Thieves sogar besser hinbekommen. Beim Beschuss einer steinernen Burg fällt das kaum vorhandene Feedback noch deutlicher auf – hier muss dringend noch mehr Wumms rein, immerhin werdet ihr einen großen Teil der Spielzeit mit dem Abfeuern von Kanonen verbringen.

Dem optisch tollen Ozean aus Sea of Thieves kann Skull and Bones wohl auch nicht ganz das Wasser reichen – zumindest nicht in den bisher gezeigten Wetterlagen. Das Spiel will euch aber auch durch extreme Stürme und hohen Wellengang schicken. Wird euer Kahn dort oder im Gefecht in Mitleidenschaft gezogen, repariert ihr ihn mit speziellen Kits unterwegs oder im nächsten freigeschalteten Hafen. Hier respawnt ihr auch, wenn ihr versenkt wurdet. Ein Teil eurer Fracht ist dann in den Tiefen des Ozeans verloren, einen Teil davon könnt ihr aber auch zurückholen. Zumindest, wenn ihr schnell genug seid.

Die Shared World: Gemeinsam gegen den Rest

Bei Skull and Bones handelt es sich nämlich um ein Shared-World-Spiel, in dem noch jede Menge andere menschliche Piraten über den Indischen Ozean schippern. Und die können euch nach dem Tod einen Teil eures Loots wegschnappen. Wer nun allerdings befürchtet, ständig mit den Angriffen menschlicher Gegner rechnen zu müssen, kann aufatmen: PvP soll nur auf eigenen Servern beziehungsweise auf freiwilliger Basis stattfinden.

Kooperativ dürft ihr natürlich auch ran, dann sollen sich durch die verschiedenen Schiffstypen taktische Kombinationsmöglichkeiten eröffnen. Friendly Fire gibt's übrigens nicht, ihr könnt also auch in der Nähe eurer Freunde nach Herzenslust draufhalten. Wer dagegen lieber solo auf Kaperfahrt geht, soll alle Inhalte von Skull and Bones auch alleine spielen können.

Dynamische Events auf der Weltkarte dürften, wie etwa bei Destiny 2 oder Fallout 76, die Spieler in der näheren Umgebung zu einer nahtlosen Koop-Session zusammentrommeln, wenn etwa ein besonders vollgestopftes Handelsschiff samt Eskorte vorbeizieht und geplündert werden will. Diese Events sollen, neben dem Plündern großer Siedlungen und Forts, die Hauptaktivität im späteren Spielverlauf darstellen – das klingt prinzipiell spaßig, falls das Gameplay genügend Tiefe mitbringt, allerdings könnte es wegen der angesprochenen Probleme des Kampfsystems auch schnell monoton werden.

Die Missionen: Plattschießen, Plündern, Profitieren

Wie der Gameplay-Loop im Spiel aussehen wird, zeigten die Ent-



Durch den Verzicht auf Gameplay zu Fuß werden viele Aktionen als schnöde Cutscenes abgehandelt. Entern dürft ihr zum Beispiel auch nicht selbst.



Ob Verzierungen wie diese etwa die Performance eures Schiffs beim Rammen verbessern, wissen wir noch nicht. Ein paar schicke Modelle gab's aber zu sehen.

Das Setting von Skull and Bones ist zwar vom Indischen Ozean, Afrika und Indien inspiriert, allerdings hat das Spiel einen recht starken Fantasy-Einschlag.

wickler dann exemplarisch an einer Mission, in der ihr Ölfässer aus einer Siedlung stehlen sollt. Im Piratenhafen holt ihr euch den Auftrag von einem Augenklappenträger namens Steve Longarm ab – im gezeigten Material leider ohne ausschmückende Geschichte oder Dialoge. Danach wählt ihr das gewünschte Schiff aus eurer Flotte und beladet es mit passenden Waffen, Panzerung, Munition und Verpflegung, um eure Crew bei Laune zu halten. Letzteres wird offenbar mit einem simplen Zeitlimit geregelt, nach dessen Ablauf die Mannschaft sogar eine Meuterei anzetteln kann – was dabei passiert, wurde aber noch nicht gezeigt. Im Hafen wählt ihr außerdem, ob ihr Unterstützung von anderen Spielern wollt. Für die Mission selbst schippert ihr dann in die Bucht vor der Siedlung und startet mit einer kleinen Cutscene die Plünderung. Nun gilt es, so lange wie möglich im markierten Bereich zu bleiben und dabei die Befestigungsanlagen sowie angreifende Schiffe und Piratenjäger zu zerstören. Je länger ihr durchhaltet, desto mehr Beute gibt es einzusacken und anschließend zu verkaufen.

Kein Fall für die Planke, aber noch lange keine Piratenlegende

Skull and Bones sticht mit einer coolen Prämisse in See, sieht aber aktuell noch nach einem Live-Service-Titel aus, der mit wenig Fleisch auf den Rippen und einem recht monotonen Spielverlauf startet. Wenn die ereignisarme und spielerisch simple Plünderung einer Siedlung das Beste ist, was Ubisoft Singapur aktuell vorzuzeigen hat, dann sollte das Kern-Gameplay wirklich überzeugen – wir sind diesbezüglich aber noch skeptisch.

Dem Gelegenheitsspieler, der einfach nur seine Piraten-Fantasie ausleben will, dürfte im Vergleich zu Black Flag und Sea of Thieves das Gameplay zu Fuß fehlen. Richtige Schiffsenthusiasten wünschen sich dagegen vermutlich einen komplexeren Baukasten, richtiges Crewmanagement und vor allem Gefechte mit deutlich mehr Realismus und nachvollziehbaren Physikeffekten. Für beide Seiten enttäuschend sind der Verzicht auf eine Story-Kampagne und die eher unspektakuläre Technik.

Das freiwillige PvP-System ist schließlich ein zweischneidiges Schwert: Wer nur seine Missionsziele abarbeiten und seinen Ruf steigern will, freut sich darüber, dass er das ungestört tun kann. Richtiges Free-for-all-Piratenfeeling und der einhergehende Nervenkitzel sind damit aber optional. Ubisoft muss sich also genügend Anreize überlegen, damit sich auch Gelegenheitsspieler auf die PvP-Server verirren.

Die Entwickler haben noch ein paar Monate Zeit, um den Kämpfen mit technischem Feinschliff etwas mehr Wucht zu verleihen


Seid ihr zu Beginn mit der klapprigen Dhow unterwegs, dürften Haie eine ernstzunehmende Gefahr darstellen. Hoffentlich tun sie das auch später noch!



Social Spaces für Seeräuber: In Häfen und freigeschalteten Außenposten dürft ihr euren Kapitän steuern. Hier lauft ihr auch den anderen Spielern über den Weg.



Im Vergleich zu Sea of Thieves sieht der Ozean in Skull and Bones bisher etwas flach und unspektakulär aus. Wir hoffen auf mehr Wellengang im fertigen Spiel!

und sich den einen oder anderen neuen Missionstyp zu überlegen. Zudem sollen nach Release, wie für Spiele dieser Art üblich, jahrelang kostenlose Content-Updates folgen. Angesichts der Geld- und Zeitmengen, die Ubisoft bereits in das Projekt geblasen hat, kann man die Entwickler diesbezüglich auch erst einmal beim Wort nehmen. Trotzdem: Nach dem bisher Gezeigten könnte man das Spiel mit „das Schiffs-Gameplay aus Assassin's Creed: Black Flag ohne den ganzen Rest, aber mit Fortschrittsmechaniken und Online-Fokus" zusammenfassen. Und ob das nach fünf Jahren Entwicklungszeit für ein großes Live-Multiplayer-Spiel ausreicht, ist zweifelhaft. ❑

STEFAN MEINT

Ich glaube, ich lege lieber nochmal Black Flag ein.

Ich möchte meine Aussage aus dem ersten Absatz hier nochmal ergänzen: Man sieht dem Spiel nämlich durchaus an, dass es eine turbulente, lange Entwicklung hinter sich hat. Allerdings in dem Sinne, dass man spürt, wie hier vor nicht allzu langer Zeit nochmal von vorne begonnen wurde und bisher nur das Gerüst eines Spiels steht. Ein Gerüst mit kurzweiligen Kämpfen, denn das waren Ubisofts Schiffskämpfe bisher immer, und allzu viel hat sich anscheinend nicht geändert. Ein Gerüst mit einer simplen, aber spaßig aussehenden Fortschrittsmechanik inklusive unterschiedlicher Schiffstypen. Aber eben ein Gerüst ohne Story, mit seltsam lieblos präsentierten Aufgaben und technischen Problemen, die sich vor allem auf das Trefferfeedback, aber auch auf einige der Cutscenes beziehen, mit denen das Zu-Fuß-Gameplay ersetzt wird. Letzteres ist für mich wohl auch der springende Punkt, der meiner Vorfreude den größten Dämpfer verpasst. So gerne ich Ubisofts bisherige Kanonen-Kreuzfahrten auch mochte, waren es doch nur Nebenbeschäftigungen, die an einem ganzen restlichen Spiel dranhingen. Und dieses restliche Spiel fehlt hier. Ob ich viele dutzend Stunden damit verbringen will, Kanonentürme und Schiffe zu beschießen, nur um einen mehr oder weniger simplen Erfahrungsbalken zu füllen, wage ich zu bezweifeln – denn nach viel mehr sieht das Spiel aktuell nicht aus, Koop und PvP hin oder her.

Eins für jeden Wochentag: In den Häfen wählt ihr vor Missionen das gewünschte Schiff. Die verschiedenen Typen sollen sich dabei unterschiedlich spielen.

Rollerdrome

Genre: Actionspiel
Entwickler: Roll7
Hersteller: Take-Two
Termin: 16. August 2022

Die Macher von OlliOlli World bringen mit Rollerdrome Third-Person-Shooter und Skatespiel zusammen und schaffen einen Arenakampf, der erstaunlich gelungen daherkommt. In unserer Vorschau zeigen wir euch, worauf ihr euch freuen dürft.

Von: Antonia Dreßler

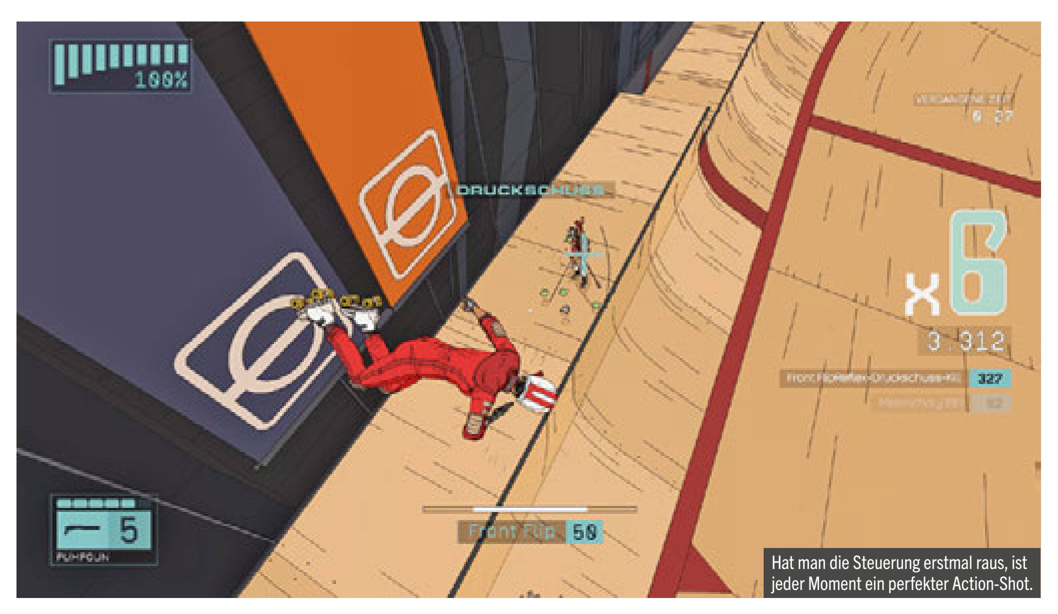
Die Ankündigung von Rollerdrome löste gemischte Gefühle aus: Der Trailer erinnert von seinem Look her an Sable und die Grundprämisse scheint merkwürdig. Rollschuhfahren in Kombination mit Third-Person-Shooter klingt zunächst wie ein billiger Mehrspieler-Modus, ist aber tatsächlich ein überaus interessantes und unterhaltsames Singleplayer-Konzept.

Das britische Studio Roll7 bewies zuletzt mit OlliOlli World, dass sie keine Schwierigkeiten haben, die Essenz des Skatens in einem Videospiel einzufangen. Was vorher fürs Skateboard schon gut klappte, funktioniert auch in Rollerdrome auf Rollschuhen.

Die Handlung spielt im Jahr 2030, in dem es bereits das zwanzigste Turnier der Marke Rollerdrome zu feiern gibt. In dieser alternativen Version unserer Welt hat sich der gewalttätige Sport zum Massenspektakel entwickelt. In kurzen Abschnitten erhalten wir immer wieder einen Blick auf das Geschehen hinter den Kulissen und erfahren, dass nicht alles Gold ist, was glänzt. Dabei ist die Handlung spannend genug, um uns am Ball zu halten, überlagert aber den Kern des Spiels nicht – die Arenakämpfe.

Am Anfang war das Rollen

Innerhalb des Turniers müssen wir in einer vorgegebenen Reihenfolge an verschiedenen Orten unser Können unter Beweis stellen. Das heißt Tricks ausführen, Gegner abschießen und natürlich überleben. Zusätzlich müssen wir in jeder Runde eine gewisse Anzahl von Herausforderungen beziehungsweise Aufgaben meistern, um im Turnier weiterzukommen. So gilt es etwa, an bestimmten Stellen die richtigen Tricks zu zeigen oder mit



Hat man die Steuerung erstmal raus, ist jeder Moment ein perfekter Action-Shot.

Bei vielen Gegnern und einem mit Gefahren vollgekleisterten Boden wird es auch mal unübersichtlich.

der richtigen Waffe einen bestimmten Gegnertypen umzulegen. Zunächst stehen uns nur Doppelpistolen zur Verfügung, im Laufe der Austragungen erweitert sich unser Arsenal aber noch, etwa um eine Schrotflinte oder einen Raketenwerfer. Alle Waffen haben dabei eigene Vor- und Nachteile, was die Reichweite, den Schaden und die Feuerrate betrifft. Die ausgewogene Mischung sorgt dafür, dass keine Ausrüstung obsolet wird und verschiedene Spielstile möglich sind.

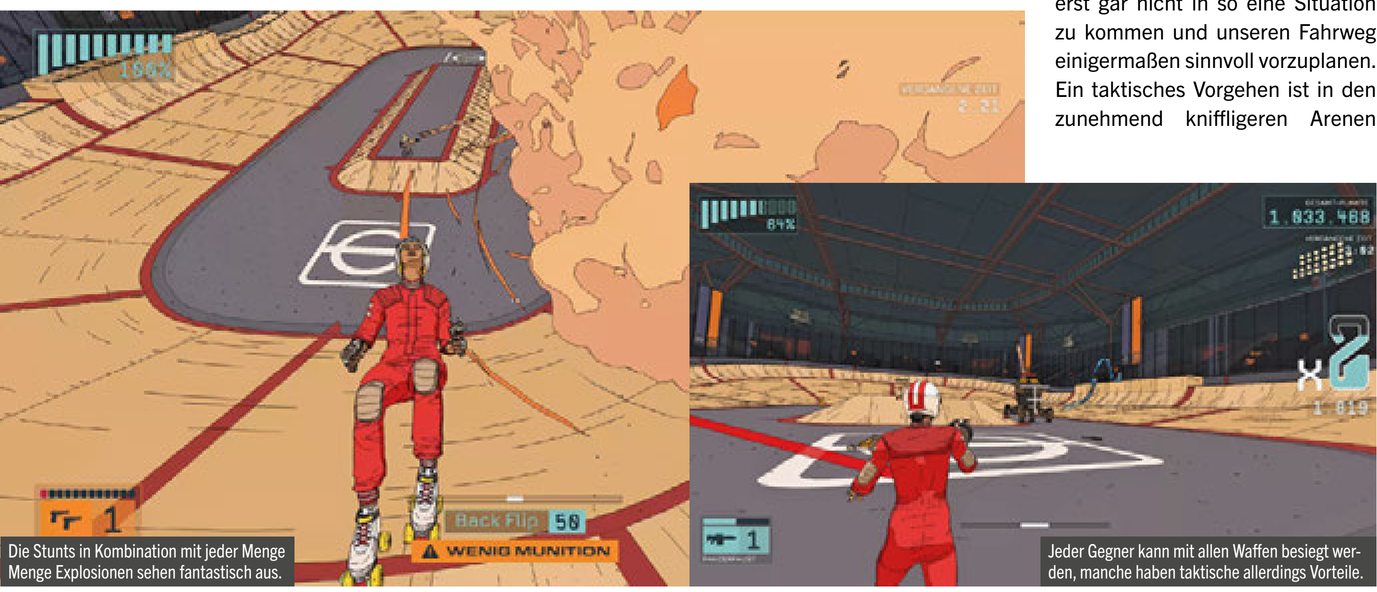
Erstmal durchatmen

Das Zielen und Treffen ist im Regelfall kein Problem, auch wenn man grundsätzlich rasant unterwegs ist. Während manche Waffen ohnehin einen automatischen Zielmodus haben, kann man notfalls auch immer in einen Zeitlupenmodus wechseln. Dieser ist zwar zeitlich begrenzt, hat aber einen sehr kurzen Cooldown, wodurch er im Prinzip ständig einsatzbereit ist. Mit dieser Fähigkeit ausgestattet, kann man nicht nur Schüsse sehr gezielt und strategisch setzen, sondern auch mal eine kurze Auszeit nehmen, um sich zu orientieren.

Diese Funktion hilft auch, wenn es anderweitig zu hektisch wird, schließlich schießen wir nicht nur auf die Gegner, sondern müssen auch ihren Schüssen, Schlägen, Laserstrahlen und Raketen ausweichen. Ja, in Rollerdrome gibt es eine ganze Menge an Gegnerarten, die jeweils eigene Waffen, Fähigkeiten und Mechaniken mitbringen. Manche erzeugen einen Schild, sobald sie Schaden bekommen, andere teleportieren sich und einige lassen sich glücklicherweise auch einfach abschießen. Art und Stärke der Angriffe unterscheiden sich dabei ebenfalls komplett voneinander und so müssen wir stets abwägen, ob wir lieber viele leichte Gegner töten, oder uns auf die größeren Gefahren konzentrieren, welche das Spielfeld zu einem verheerenden Gefahrenbereich ummodellieren.

Herausforderndes Gameplay

Doch obwohl es manchmal unübersichtlich ist, wird das Spiel nie unfair. Schüsse und eingehender Schaden kommen nie aus dem Nichts, sondern werden uns mit Zielmarkierungen auf unserer Figur angezeigt. Mit gutem Timing ist es sogar möglich, gar nicht getroffen zu werden. Das wird natürlich umso schwieriger, je mehr Gegner sich auf dem Feld befinden und sobald gewisse Gegnertypen anfangen, das Feld mit Feuer und Minen zuzupflastern. Denen können wir zwar auch ausweichen, allerdings ist das sehr viel leichter gesagt als getan, wenn wir uns auf einer Fläche befinden, auf der alles potenziell tödlich ist. Die Devise ist, am besten erst gar nicht in so eine Situation zu kommen und unseren Fahrweg einigermaßen sinnvoll vorzuplanen. Ein taktisches Vorgehen ist in den zunehmend kniffligeren Arenen



Die Stunts in Kombination mit jeder Menge Menge Explosionen sehen fantastisch aus.

Jeder Gegner kann mit allen Waffen besiegt werden, manche haben taktische allerdings Vorteile.

somit unabdingbar, der Erfolg beim Erfüllen der Aufgabe dafür aber umso befriedigender.

Selbst, wenn man dann eine Arena geschafft hat, lohnt sich das Zurückkommen. Die Herausforderungen, die wir in Form von zehn Aufgaben pro Stage gestellt bekommen, müssen nicht in einem Rutsch erledigt werden und gelten auch als abgeschlossen, wenn wir das Level nicht durchspielen. Teils schließen sich die Aufgaben sogar aus, wodurch ein Level mindestens zweimal gespielt werden muss, um es zu komplettieren. Das tut dem Spielspaß aber keinerlei Abbruch, denn wenn man auf frühere Arenen zurückgreift, wird man sich erst bewusst, welche Lernkurve man schon hinter sich hat. Herausforderungen, die man zuvor als unmöglich abgetan hat, gehen nun relativ leicht von der Hand. Zwar leitet uns der Titel in mehreren Tutorials an, die Mechaniken bedürfen am Ende allerdings doch einiger Eingewöhnungszeit, zumal es nicht gerade wenige sind.

Eingewöhnungszeit

Empfohlen wird, den Titel mit Controller zu spielen, was wir nur unterstützen können, wobei auch hier die Steuerung zunächst relativ komplex wirkt. Die Mischung aus Spin um zwei Achsen, Grinds und Grabs abhängig von den Richtungstasten oder Cursorbewegungen sind vor allem zu Anfang eine wahre Koordinationsprüfung. Da ist es nur bedingt von Vorteil, dass auch noch auf uns geschossen wird und wir darüber hinaus zurückschießen sollen. Am Ende hilft es nur zu üben, denn die Meisterung der verschiedenen Tricks ist zwingend erforderlich – nur so können wir unsere Waffen nachladen. Je spektakulärer der Stunt, desto mehr Munition bekommen wir direkt in unser Magazin gepackt.

Die einzige andere Möglichkeit seinen Kugelvorrat aufzufüllen, besteht im perfekten Ausweichen, soll heißen: im letzten Moment. Das ist durch die Farbänderung der Zielmarker kurz vor Schadenseintreffen allerdings kein Hexenwerk. Wer in hektischen Situationen also nicht die Zeit für eine Akrobatikeinlage findet, kann sich auch aufs Überleben konzentrieren und darf trotzdem zurückschießen.

Die Mischung ergibt einen sehr spektakulären Mix aus todesverachtenden Saltos und Überkopf-Kills, die sich als Spieler sehr befriedigend anfühlen und Lust auf mehr machen. Einzig unglücklich ist, dass einige Tutorials, die uns früh im Spiel viel Frust erspart hätten, erst in späteren Levels auftauchen. Während uns das Spiel also anhält, Arenen neu zu bestreiten, wenn uns die Punktzahl nicht so in den Kram passt, lohnt es sich, stattdessen einfach fortzufahren und später zurückzukommen.

Wir haben mehrere Waffen zur Auswahl, die wir im Verlauf des Spiels freischalten.

Durch unser Move-Set können wir im Prinzip an jeder Oberfläche Tricks ausführen.

Für jeden was dabei

Nicht unerwähnt sollte die Grafik bleiben, die mit ihrem Stil vermutlich den Werken von Jean Giraud nachempfunden ist und so ähnlich auch schon in Sable zu sehen war. Der Stil muss einem natürlich gefallen, leistet am Ende aber seinen Teil, um die Übersichtlichkeit zu halten. So ist er an den richtigen Stellen detailliert oder eben simpel, um nicht vom Wesentlichen abzulenken.

Technisch lässt sich bei unserer Vorschauversion kein Mangel ausmachen und der Titel wirkt sehr rund auf uns. Sowohl Pacing, Zielsystem als auch die Steuerung sind gut umgesetzt und stets fair und nachvollziehbar. Selbst in den unübersichtlichsten Situationen, wenn sich viele abschießbare Gegenstände und Gegner in unserem Sichtfeld befinden, sorgen sowohl die Zeitlupe als auch das intuitive Zielumschalten durch Kameraschwenk für die gewünschten Resultate.

Wer Spaß an dem Spiel hat, aber weniger die Herausforderung sucht, hat zudem Zugriff auf einige Einstellungen, mit dem sich der Schwierigkeitsgrad anpassen lässt. So kann man den eingehenden Schaden verringern, sich einfach komplett unverwundbar machen, den Time-Out für die Zeitlupe deaktivieren oder gar eine unendlich lange Zeitlupe einrichten. Wer auf die Hilfen zurückgreift, wird natürlich nicht in den Online-Bestenlisten angezeigt, in denen man sich mit anderen Spielern vergleichen kann.

Der Titel wird für PC und zunächst exklusiv für die Playstation erscheinen und laut eines aktuellen Trailers darf man sich bei der PS5-Version auf eine starke Einbindung der Controller-Features freuen. Zumindest in der Demo-Version, die wir für PC spielen konnten, wurden diese Features nicht unterstützt. ❑

ANTONIA MEINT



Kurzweiliges Vergnügen mit viel Potenzial.

Rollerdrome ist zwar nicht leicht zu lernen, aber hart zu meistern und als solches sehr befriedigend, wenn man die gestellten Herausforderungen beim x-ten Anlauf endlich schafft. Für Singleplayer-Fans, die gerne Skaten, Tricks vollführen wollen und dabei auch noch Shooter mögen, wie geschaffen. Die runde Physik und das knackige Schießgefühl machen den Titel daher vielleicht zum Überraschungs-Hit!

Genre: Simulation
Entwickler: Auroch Digital
Hersteller: Fireshine Games
Termin: 2022

Brewmaster
Beer Brewing Simulator

Auf Steam ist eine spielbare Demo für die Bierbrau-Simulation Brewmaster erschienen. Wir haben uns die Haare zum Dutt geflochten und ordentlich die Craftbier-Küche eingesaut. Was dabei herausgekommen ist, lest ihr in unserer Vorschau.

Von: Christian Fußy



Zum Spiele an diesem Punkt in BU-Typo. Umum il dit i tionsequate ea vent euipsum il d

Brewmaster steckt uns in die Rolle eines Hobbybrauers, der vom Craft-Bier-Novizen bis zum ultimativen Bier-Guru heranwächst. Das Team von Auroch Digital, das hinter der Simulation steckt, verspricht eine authentische Abbildung des Brauprozesses und stützt sich auf die tatsächliche Wissenschaft hinter dem traditionsreichen Kulturgut. Die von uns gespielte Demo umfasst lediglich den Einstieg des Spiels, in dem wir unsere ersten Schritte in Richtung professioneller Braukunst machen. In einem Fachmagazin finden wir zwei Gesuche nach individuell gebrautem Bier: Die Veranstalter eines nahegelegenen, jährlich stattfindenden Food-Festivals haben „Sensational Citrus“ zum Thema der aktuellen Ausgabe des Festes gemacht und würden passend dazu gerne ein Bier mit Zitrusnote ausschenken.

Außerdem möchte eine lokale Band den Release ihres ersten Albums mit einem besonderen Bier feiern. Da es sich bei ihrem Debüt um ein Space-Rock-Konzeptalbum handelt, soll das Gebräu so dunkel sein „wie die Tiefen des Universums“. Gut, dass wir bereits zwei Rezepte in unserem Rezeptbuch stehen haben, die diese Ansprüche erfüllen.

Wer es gerne dunkel und malzig mag, startet seine Brauer-Karriere mit einem schokoladigen Stout,

den Zitrusliebhabern kredenzen wir hingegen ein American Pale Ale mit entsprechendem Aromahopfen. Für den Anfang entscheiden wir uns für das Pale Ale. Die Zutaten finden sich glücklicherweise schon in unserer Küche.

Jeder Handgriff zählt

Um diese in köstliches Bier zu verwandeln, benötigen wir aber auch das erforderliche Equipment. In der Demo besteht das größtenteils aus ganz normalen Küchenutensilien. Schließlich stehen wir ja noch am Anfang unserer Karriere. Im Lauf des Spiels können wir unsere Brauecke aber noch mit professionelleren Geräten erweitern.

Zuallererst muss ein Topf mit Wasser befüllt und erhitzt werden. Klingt simpel und ist es eigentlich auch, im Gegensatz zu anderen Videospielen, wo dieser Arbeitsschritt mit einem Mausklick erledigt wäre, müssen wir in Brewmaster aber den kompletten Prozess steuern.

Wir schnappen uns einen 25-Liter-Topf aus der Küche, stellen ihn manuell ins Waschbecken, öffnen mit der V-Taste den Deckel, drehen den Hahn auf und warten dann einige Minuten, bis die für unser Rezept erforderlichen 21 Liter hineingelaufen sind. Wie voll der Behälter schon ist und andere nützliche Daten wie Temperatur oder Gewicht eines Objektes können wir uns auf Knopfdruck anzeigen lassen.

Oft habt ihr die Wahl zwischen mehreren Aufträgen – hier entscheidet ihr dann einfach nach Laune, ob's dunkel und malzig oder hell und zitronig werden soll.

Damit ihr nicht wild drauflosbraut, gibt euch das Spiel ein handliches Buch mit Start-Rezepten zur Hand.

Jeder Arbeitsschritt erfordert Präzision und eine Menge Geduld. Die Zeit läuft nämlich standardmäßig in Echtzeit und damit im absoluten Schneckentempo ab. Bis wir den Topf befüllt und auf 65 Grad erhitzt haben, wie es im Rezept steht, vergeht auch vor dem PC mindestens eine Viertelstunde. Daher sollten wir bei längeren Prozessen zu unserer Taschenuhr greifen, mit der wir Wartezeiten schneller vergehen lassen können. Dabei sollten wir aber aufpassen, es nicht zu übertreiben, immerhin geht es beim Bierbrauen ja auch um das richtige Timing.

Hat unser warmes Wasser die erforderliche Temperatur, geben wir Malzextrakt hinzu. Unser Anfängerbier wird dann noch durch Spezialmalz aufgewertet, das in einem Sack in unserem Topf landet und dort durchzieht. Auch hier müssen wir die Zeit immer wieder schneller drehen, wenn wir nicht eine reale Stunde warten wollen, bis die Aromen sich ausgebreitet haben.

Bei den Zutaten müssen wir darauf achten, nicht aus Versehen zu viel oder zu wenig zu verwenden. Den im Rezept stehenden Gramm-Angaben sollten wir zumindest halbwegs nachkommen, solange wir nicht hundertprozentig wissen, was wir tun. Sonst stehen wir am Ende mit ungenießbarer Plörre da, für die wir keine Abnehmer finden. Danach kochen wir den Sud und fügen unseren Hopfen hinzu. Für das gewählte Ale brauchen wir davon zweierlei Sorten. Einen geben wir zu Beginn des Kochens hinzu, den anderen kurz vor Schluss für den Geschmack. Hier kommen die Zitrusnoten in unser Bier. Wir sollten also aufpassen, dass wir den Hopfen nicht zu früh wieder aus dem Sud nehmen oder



Es ist wichtig, dass ihr bei den Zutaten nicht zu sehr vom Rezept abweicht – sonst schmeckt es am Ende noch wie Dortmunder Pils. Später könnt ihr natürlich auch munter experimentieren.

Brewmaster nimmt seinen Simulationsanspruch durchaus ernst – deswegen dauert es auch im Spiel realistisch lange, bis das Wasser in unserem 25-Liter-Topf zu kochen anfängt. Glücklicherweise könnt ihr vorspulen.

Wenn ihr dann erstmal ein Bier hergestellt habt, dürft ihr ihm natürlich auch einen Namen geben und Flasche samt Label aussuchen. Wir freuen uns schon auf unser erstes GTA-Pißwasser.

unsere Mengenangaben durcheinanderbringen.

Haben wir alles erledigt, muss unser Bier erst einen Tag abkühlen und dann gären. Dafür haben wir einen speziellen Container im Schrank, in den wir unseren Sud und Hefe hineinschütten. Danach warten wir wieder mehrere Tage, bevor wir die Flüssigkeit in einen weiteren Behälter zur Konditionierung überführen.

Probieren geht über Studieren

Das ist der letzte Arbeitsschritt, bevor wir uns endlich eins hinter die Binde kippen können. Ist das Bier gereift und gediehen, bringen wir unser Fass zur hauseigenen Zapfanlage, um ausgiebig zu probieren. Über ein Datenblatt erfahren wir dann nicht nur, ob wir die Vorgaben des Auftrags erreicht haben, sondern auch sämtliche andere Eigenschaften unserer Kreation. Schmeckt es bitter, malzig, fruchtig, welche Farbe hat unser Bier, wie trüb ist es - all das können wir der Auswertung entnehmen.

Bei den ganzen Beschreibungen würde man am liebsten ins Spiel hineingreifen und sich selbst auch eins zapfen, aber leider bleiben uns diese Wonnen ob dem Stand der Technik derzeit noch versagt. Womöglich gibt es in ferner Zukunft irgendwann eine Art 3D-Drucker für Bier, mit dem wir unser Gemisch tatsächlich verkosten können, gerade ist der einzige Durst, den wir stillen können, aber der Durst nach Wissen.

Den Daten entnehmen wir, ob sich die ganze Arbeit gelohnt hat und unser Bier gut ankommt, oder wir einen neuen Versuch starten müssen. Und siehe da: Unser Bier erfüllt die Anforderungen des Auftrags! Als Belohnung für unsere Mühen erhalten wir Mastery-Punkte. Je höher unser Punktestand, desto höher unser Ansehen innerhalb der Brauer-Community und desto mehr Jobs und Rezepte stehen uns zur Verfügung. Außerdem erhalten wir Beer Tokens, mit der wir weitere Gegenstände für unsere Brauecke kaufen können. Neben, im Wesentlichen, Währung und Erfahrungspunkten können bestandene Jobs auch Gegenstände freischalten. So gibt es für unseren Zitrus-Auftrag einen speziellen Kronkorken. Ob der nur eine Art Trophäe oder Sammelgegenstand darstellt, oder auch praktische Anwendung findet, wissen wir noch nicht.

Der Traum vom eigenen Bier

Das Design unserer Flaschen liegt ebenfalls in unseren Händen. Wir können Etiketts, Logos, Schriftart, Form und sogar das passende Trinkglas zu unserem Bier bestimmen und unserem flüssigen Meisterstück einen eigenen Namen geben. Biere selbst zu erstellen, soll im Herzen des Brewmaster-Simulators stehen. Auch, wenn wir uns natürlich strikt ans Rezeptbuch halten können, ist es genauso möglich, mit den Tools herumzuprobieren und ganz einzigartige Biersorten zu erstellen. Zwar ist es als Anfänger leichter, sich vorerst mit den Grundlagen vertraut zu machen und sich an die Hobbybrauer-Klassiker zu halten.

Wer schnell lernt oder mit dem realen Handwerk vertraut ist, wird sich aber sicher schon bald von ausgetretenen Pfaden verabschieden und die Welt mit ganz eigenen Bierkreationen verzücken. Im fertigen Spiel soll es eine Vielzahl an verschiedenen Braumethoden und Zutaten geben, mit denen wir unter anderem Weizen, IPAs, Pilsener und Co. erschaffen können.

Die Demo endet bereits nach dem ersten Auftrag, weshalb es uns nicht möglich ist, darüber zu urteilen, wie gut dieses System auf Dauer funktionieren wird. Die Ansätze für eine spaßige Simulation, bei der einem die Kehle auf einmal ganz trocken vorkommt, sind aber definitiv vorhanden.

Man sollte sich auf die entspannte Gangart des Titels einlassen können und akzeptieren, dass der Weg zum perfekten Bier nicht in fünf Minuten genommen ist. Wer lernbereit ist und kein Problem damit hat, öfter mal aufs Rezept zu schauen, wird schon bald Erfolgserlebnisse verzeichnen können. Die Demo zu Brewmaster ist auf Steam erhältlich. Die Vollversion soll noch dieses Jahr für PC, Playstation, Xbox und Nintendo Switch erscheinen. Bisher ist die Demo nur in englischer Sprache und Chinesisch verfügbar, zum Release sollen laut Steamseite aber sieben Sprachen, darunter auch Deutsch, unterstützt werden. ❑

CHRISTIAN MEINT



Endlich ein Crafting-System nach meinem Geschmack!

Ich hätte gerne noch mehr Zeit mit dem Brewmaster verbracht. Die Liebe der Entwickler zum Bier und seinem Brauprozess ist deutlich spürbar und als Laie habe ich tatsächlich das Gefühl, Dinge über das traditionsreiche Handwerk zu lernen. Inwiefern das Spiel als Entertainment-Paket funktioniert, kann ich bisher noch nicht sagen, da die Demo in ihrem Umfang doch recht mickrig daherkommt. Die Ansätze für eine motivierende Simulation sind jedoch da und ich freue mich schon darauf, in der Vollversion erneut als Hobbybrauer tätig zu werden.

Genre: Hack & Slay
Entwickler: Reply Game Studios
Hersteller: Modus Games
Termin: 20. September 2022

SOULSTICE



Übertrieben, durchgestylt, blutig: Mit Soulstice entsteht bei den Reply Game Studios ein Hack & Slay, wie es im Buche steht. Wir haben uns durch ein frühes Kapitel des Schnetzlers gekämpft und finden: Es wurde wirklich mal wieder Zeit für ein solches Spiel!

Von: Stefan Wilhelm

Lute hilft nicht nur bei der Abwehr von Projektilen, sondern kann auch Gegner kurz vor dem Angriff einfrieren, damit wir sie noch etwas länger bearbeiten können.

Jack & Slay, Character Action Game, Spectacle Fighter: Das seinerzeit von Devil May Cry begründete und aktuell vor allem von Capcom und Platinum Games weitergeführte Genre hat viele Namen. Während man sich in der siebten Konsolengeneration vor hochkarätigen Schnetzelspielen kaum retten konnte, fristet das Genre mittlerweile seit Jahren ein Schattendasein. Wenn God of War zum narrativen Action-Adventure wird, Bayonetta 3 immer noch auf sich warten lässt und das nächste DMC noch nicht einmal angekündigt ist, womit soll man sich dann die Finger wundkloppen?

Die Antwort kommt von Reply Game Studios. Mit Soulstice haben die Italiener ein Hack & Slay in der Mache, das Freunde des gepflegten Gemetzels sofort ansprechen dürfte. Es gibt übertriebene Action, schnelle Bosskämpfe und ein Kampfsystem, das ordentlich Tiefe bei gleichzeitig hoher Zugänglichkeit verspricht. Wir konnten uns vorab durch ein frühes Kapitel des Spiels kämpfen und berichten von unseren Eindrücken!



Einen Teil der Geschichte werdet ihr wohl anhand dieser Flashback-Hologramme herausfinden müssen. Klassische Zwischensequenzen gibt's allerdings auch.

Ein Schwert und eine Seele

Die größte Besonderheit an Soulstice ergibt sich aus der Story-Prämisse: Wir spielen eine Chimera, also eine Verschmelzung zweier Seelen. Während wir die stachelige Ritterin Briar direkt steuern, sitzt uns unsere magiebegabte Schwester Lute in Geisterform auf der Schulter. Die beiden erforschen ein zerstörtes Königreich, in dem sich unzählige Dimensionsrisse aufgetan haben und versuchen, die einströmenden Monsterhorden zurückzuschlagen. Mit der simplen Prämisse wollen die Entwickler aber nicht nur einen Grund fürs Gemetzel liefern, sondern eine Coming-of-Age-Ge-

schichte erzählen, die vor allem das Verhältnis der beiden Schwestern zueinander beleuchten soll. Zu diesem Zweck hat Soulstice eine prominente Sprecherin an Bord: Stefanie Joosten, bekannt als Quiet aus Metal Gear Solid 5, vertont sowohl die fragile Lute als auch die abgebrühte Briar.

Wie viel Story uns im fertigen Spiel erwartet und ob sie den Versprechungen der Entwickler gerecht wird, können wir nach der kurzen Preview-Session zwar noch nicht sagen, das Team verfolgt aber insgesamt einen für dieses Genre lobenswerten Ansatz: Gameplay steht bei Soulstice absolut an erster Stelle – und das spürt man!

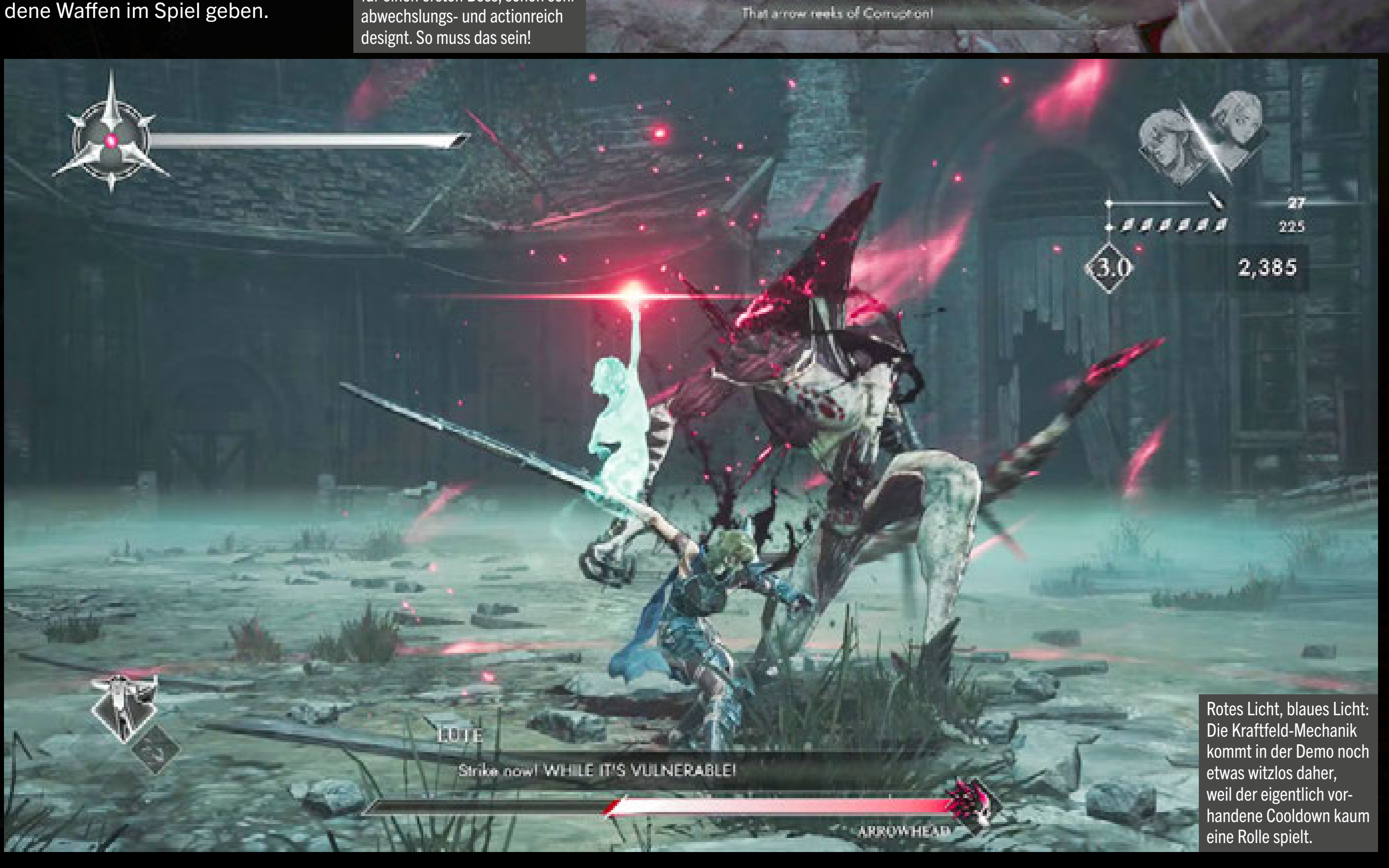
Blutig, aber auch gut durch

Das Hack & Slay steuert sich direkt und geschmeidig, die Attacken haben ordentlich Wucht, das Trefferfeedback ist saftig. Wie der schwarze Ritter Guts in seinen besten Zeiten verarbeiten wir Horden von Monstern mit unserem Riesenschwert zu rohem Gulasch.

Im von uns gespielten Kapitel durften wir die Klinge auch noch in einen schweren Hammer verwandeln oder eine flinke Peitsche einsetzen, beides lässt sich komfortabel auf einen zweiten Facebutton legen und per Steuerkreuz auch während einer Combo wechseln. Insgesamt soll es sieben verschiedene Waffen im Spiel geben.

Während wir für Briar hauptsächlich neue Combos freischalten, bringt Lute verschiedene Skillbäume mit. Cool: Wir können die Skills jederzeit umtauschen.

Arrowhead wechselt gerne seine Angriffsmuster und ist deswegen, für einen ersten Boss, schon sehr abwechslungs- und actionreich designt. So muss das sein!



Rotes Licht, blaues Licht: Die Kraftfeld-Mechanik kommt in der Demo noch etwas witzlos daher, weil der eigentlich vorhandene Cooldown kaum eine Rolle spielt.

Die Beziehung der beiden Schwestern wird das Kernthema der Geschichte sein. Wegen der etwas unbeholfenen Dialoge erwarten wir aber keine großen Gefühle.

blendung ankündigt – sehr nützlich in den chaotischen Massenschlachten. Außerdem müssen wir nicht stehenbleiben, um Schaden abzublocken, was den Kämpfen spürbar Geschwindigkeit verleiht.

Die Komplexität erhöht Soulstice mit einer Mechanik, die Lute rote oder blaue Kraftfelder erschaffen lässt, in denen gleichfarbige Gegner oder Kristalle dann erst verwundbar werden. Im Kampf kommt außerdem ein Synergiesystem zum Einsatz, das uns für fehlerfreie Angriffsserien einen mächtigen Finisher benutzen lässt, und nach jedem größeren Gefecht wird unsere Performance mit Medaillen bewertet.

Aus Kristallen und überall verteilten Kisten erhalten wir zwei verschiedene Arten von Erfahrungspunkten, mit denen wir die Skills der beiden Schwestern erweitern. So schalten wir für Briar zusätzliche Combos frei, Lute kann dann etwa dickere Gegner parieren oder sie länger einfrieren. Hier gefällt das Spiel mit einem großzügigen Respec-Feature: Wir können die Skills jederzeit wieder umtauschen und haben dadurch in der Theorie viel Freiheit bei der Gestaltung unseres Builds. Wie viel das Fähigkeitensystem letztlich hergibt, wird sich aber erst im fertigen Spiel zeigen – in der Demo sind die meisten Skills noch ausgegraut, übermäßig viele davon scheint es außerdem nicht zu geben. Sein Potenzial für gleichermaßen spaßige wie fordernde Kämpfe zeigt Soulstice schließlich beim Bossgegner des Kapitels, einem Dämon namens Arrowhead. Wir müssen mit Lute seine Schüsse parieren und dann die richtigen Kraftfelder erzeugen, um ihn und seine Minions verletzen zu können. Der Boss wechselt schnell von einer Phase in die nächste, wodurch sich der Kampf action- und abwechslungsreich gestaltet. In der Vollversion dürfen die Entwickler gerne noch mehr aus ihrer Kraftfeld-Mechanik herausholen und den Schwierigkeitsgrad etwas anziehen – spielerisch kommt Soulstice aber schon jetzt sehr intuitiv und poliert daher, die Kämpfe machen dementsprechend wirklich Laune.



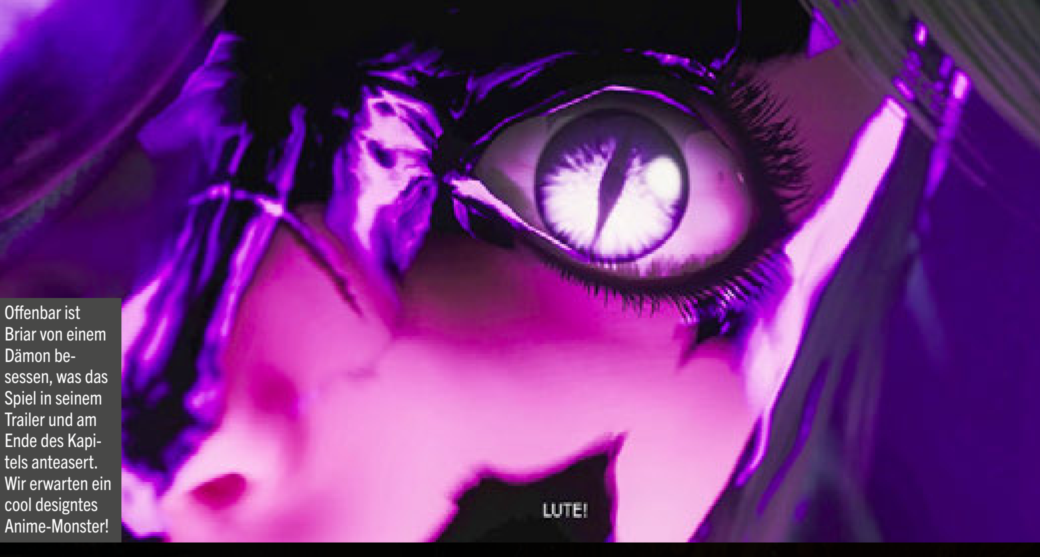
Magierin Lute agiert im Kampf automatisch, nur für Defensivmanöver müssen wir aktiv werden. Allgemein spielt sich Soulstice angenehm zackig und entschlackt.

Der Gang in den Fleischwolf

Zwischen den Kampfarenen folgen wir dem linearen Missionspfad, finden gelegentlich einen geheimen Kristall und verarbeiten jede Menge Levelinventar zu Kleinholz. Ihre geplanten Plattformer-Passagen wollen die Entwickler mit einer dynamischen Kamera Marke Nier: Automata ausschmücken, zudem soll es kleinere Rätsel geben. Die kleinen Jump'n'Run-Einlagen in der Preview waren zwar noch kaum der Rede wert, gelegentlich hat uns


Habt ihr den Synchronitätsbalken durchs Kämpfen vollgemacht, dürft ihr eure Combos mit einem mächtigen Finisher beenden. In Zeitlupe, natürlich.

aber das etwas steife Sprungverhalten unseres Charakters gestört – eine Eigenschaft, die Briar offenbar direkt von ihren Devil-May-Cry-Kollegen übernommen hat. Auch ein anderes Problem des Spiels ist für Hack&Slay-Freunde ein alter Hut: Der Kamerawinkel lässt sich nur marginal beeinflussen und schafft es oft nicht, das Kampfgeschehen vollständig einzufangen, worunter gerne die Übersicht leidet. Trotz seiner schicken Animationen und Effekte wären wir dem Spiel also nicht böse, wenn es seine Kamera manchmal etwas weiter entfernt platzieren würde.



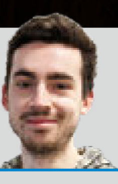
Offenbar ist Briar von einem Dämon besessen, was das Spiel in seinem Trailer und am Ende des Kapitels anteasert. Wir erwarten ein cool designtes Anime-Monster!

Eine Prise Claymore, eine Menge Berserk

Optisch reißt Soulstice für einen reinen Next-Gen-Titel sicherlich keine Bäume aus – die coolen Charakterdesigns, die düstere Spielwelt und ein Hauch von Cel-Shading bringen den Look eines spielbaren Dark-Fantasy-Animes trotzdem ansprechend rüber. Die optischen Inspirationsquellen der Entwickler, nämlich die Anime-Klassiker Claymore und Berserk sind kaum versteckt, aber passend. Bei den hölzernen Gesichtsanimationen und dem Voice-Acting sind wir uns hingegen noch nicht ganz so sicher: Während Stefanie Joosten die zerbrechliche Lute angemessen rüberbringt, kaufen wir ihr die hitzköpfige Briar noch nicht wirklich ab.

Kleinere Schönheitsfehler hin oder her: Das, was in diesem Genre wirklich zählt, nämlich Gameplay, Kampfsystem und Style, haben die Entwickler souverän und hochwertig verwandelt. Schafft es Soulstice, seine Mechaniken im Verlauf der laut Entwickler 20-stündigen Geschichte sinnvoll auszubauen und mit abwechslungsreichen, vielschichtigen Kämpfen zu überzeugen, dann können sich ausgehungerte Hack&Slay-Fans am 20. September endlich wieder in ein großes und mit 40 Euro fair bepreistes Spiel verbeißen. ❑

STEFAN MEINT



Soulstice macht mir bewusst, dass ich dieses Genre wirklich vermisst habe.

Als großer Fan von Platinum Games (der von deren letztem Spiel, Babylon's Fall, das genaue Gegenteil von dem bekommen hat, was er haben wollte) bin ich froh, dass mit Soulstice endlich wieder ein ordentlicher Spectacle Fighter ansteht. Die viereinhalb Jahre Entwicklungszeit, die das kleine Team schon an dem Spiel werkelt, sind spürbar: Es wirkt poliert, durchdacht und fühlt sich klasse an. Das Dark-Fantasy-Setting und der dezente Anime-Stil passen zur blutigen Action, das Skillsystem sieht vielversprechend aus und der eine bisher spielbare Bosskampf macht mit seinen netten Mechaniken Lust auf mehr. Da verzeihe ich dann auch Genre-Marotten wie das restriktive Leveldesign und die teils unvorteilhafte Kamera. Besonders gut gefällt mir die Möglichkeit, gegnerische Angriffe nebenbei Parieren zu können – dadurch gestaltet sich auch die Defensive aktiver und spaßiger, als etwa nur mit einem steifen Ausweichsprung aus dem Weg hüpfen zu können. Wenn das fertige Spiel dieses Niveau hält, werden Genrefans hier gut bedient – und falls die Story tatsächlich noch ein paar emotionale Töne trifft, umso besser!

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Spiders
Hersteller: Nacon
Termin: 08. September 2022

Steelrising

In einer alternativen Version der Französischen Revolution mit Clockpunk-Maschinen schicken uns Spiders auf ihr nächstes Rollenspiel-Abenteuer. Wir haben Probe gespielt. **Von:** Matthias Dammes

Erst vor wenigen Wochen haben die Entwickler von Spiders und Publisher Nacon mit Greedfall 2 den Nachfolger zu einem ihrer bislang erfolgreichsten Titel angekündigt. Vorher arbeitet das französische Studio aber noch an der Fertigstellung von Steelrising, das bereits vor zwei Jahren angekündigt wurde. Es ist das erste gemeinsame Projekt, nachdem Spiders im Juli 2019 vom damals noch Bigben Interactive genannten Publisher übernommen wurde. Vor dem Release am 08. September 2022 für PC, PS5 und Xbox Series S/X, hatten wir nun die Gelegenheit das Spiel erstmals selbst auszuprobieren sowie uns bei einem virtuellen Vorschauevent von den Entwicklern die Inhalte und Features erklären zu lassen.

Maschinen-Revolution

Nach den bisher genutzten Fantasy- und Science-Fiction-Szenarien in den Spielen von Spiders, hat man sich diesmal für einen Handlungsort entschieden, der für die Pariser Entwickler deutlich näherliegt. Steelrising ist nämlich während der Anfänge der Französischen Revolution angesiedelt. Genauer gesagt gegen Ende Juni im Jahre 1789, unmittelbar nach dem berühmten Ballhausschwur und vor dem Sturm auf die Bastille. Das Spiel wird jedoch kein rein historisches Abenteuer, denn wir befinden uns in einer alternativen Realität, in der zwar vieles so ist, wie wir es aus dem Geschichtsunterricht kennen, es aber auch klar sichtbare Unterschiede gibt. Das beginnt allein schon bei der Tatsache, dass der französische König eine Armee von Robotern, den sogenannten Automatons, unter seinem Kommando hat. Mithilfe dieser mächtigen Unterstützung hat Ludwig XIV. die Revolution in Paris blutig unterdrückt und die Stadt in einen Zustand von Angst und Schrecken versetzt.

Der Spieler schlüpft in dieser düsteren Version der Französischen Revolution in die Rolle von Aegis. Sie ist ebenfalls ein Automaton, allerdings ein einzigartiges Modell, das ursprünglich als Tänzerin für die Unterhaltung am Hofe geschaffen wurde. Der König hat sie jedoch mit Waffen verbessern und ihre Bewegungen für den Kampf anpassen lassen, um aus ihre eine tödliche Kampfmaschine zu machen. Sie wurde daraufhin auf das Château de Saint Cloud geschickt, um dort als Beschützerin von Königin Marie Antoinette zu dienen. Als die Lage in Paris immer undurchsichtiger wird, schickt die Königin Aegis aus, um


Steelrising zeichnet eine ziemlich düstere Version von Paris. Eine direkte Folge der Schreckensherrschaft von König Ludwig XIV.


Szenen, die der Inszenierung der Handlung dienen, sind in den ersten Spielstunden selten. Das wird im späteren Spielverlauf hoffentlich besser.

nach ihren Kindern zu suchen sowie den Automaton-Schöpfer Eugène de Vaucanson ausfindig zu machen. Während Aegis zu Beginn noch eine treu dienende Maschine ist, gewinnt sie im Verlauf des Abenteuers immer mehr Eigenständigkeit. So wird sie immer mehr vor Entscheidungen gestellt, die ihren weiteren Weg bestimmen werden.

Menschenleeres Paris

Das Spiel beginnt vor den Toren von Paris, wo sich Aegis zunächst vom Château der Königin zur Seine begeben muss, um mit einem Boot in die Stadt zu gelangen. Die grüne Park- und Waldlandschaft in diesem Spielabschnitt ist noch nicht repräsentativ für einen Großteil der Spielwelt. Das Spiel wiegt den Spieler hier noch ein wenig in einer trügerischen Idylle, auch wenn wir es natürlich bereits mit ersten Gegnern zu tun bekommen. In Paris angekommen wird aber schnell deutlich, dass die Entwickler hier eine sehr düstere Version der französischen Hauptstadt darstellen wollen. Das besonders im weiteren Spielverlauf permanent andauernde Nacht-Setting und diverse gotische Stilelemente sorgen für eine dunkle und schwere Atmosphäre.

Die Level sind zwar größtenteils sehr linear aufgebaut, es wird aber auch ein gewisses Erkundungspotential geben. Dabei sind nicht alle versteckten Nischen von Anfang an zugänglich. Wir sind während der Demo mehrfach auf Türen gestoßen, die wir aufgrund eines fehlenden Tools nicht öffnen konnten. Eines dieser Werkzeuge wird ein Greifhaken sein, mit dem sich Aegis an vorgegebenen Stellen zu höher gelegenen Bereichen befördern kann. Später lernt unsere mechanische Heldin auch noch eine Ramm-Attacke, die auch dazu genutzt werden kann, bestimmte Zäune, Wände und Barrikaden zu durchbrechen. Die Erkundung liegt übrigens komplett in der Hand des Spielers. Es gibt keine Karte, die einem mit Symbolen vorgibt, wo es was zu entdecken gibt. Genauso wenig gibt es einen permanenten Marker, der uns ständig anzeigt, wo wir für unsere aktuelle Aufgabe hinmüssen. Sollten wir tatsächlich mal einen Hinweis benötigen, nutzen wir einen aktivierbaren Gegenstand, der uns für kurze Zeit das aktuelle Ziel anzeigt.

In den zwar meist recht linearen Levels gibt es denoch immer wieder was zu entdecken. Später sind dabei auch Gadgets wie der Greifhaken behilflich.



Die Umgebungen wirken häufig langweilig und austauschbar, da bis auf die Gegner auch keinerlei NPCs auf den Straßen zu sehen sind.

Allerdings wirkt die Spielwelt in weiten Teilen auch leblos und austauschbar. Das liegt unter anderem daran, dass es keine Bewohner zu sehen gibt. Auf den Straßen treffen wir nur auf die Maschinen des Königs, also ausschließlich auf Feinde. Die Einwohner von Paris verstecken sich alle in ihren Häusern, aus Angst vor Repressalien. Das ergibt im Kontext der Story zwar Sinn, lässt die Levels aber häufig auch leer und langweilig erscheinen. Im Verlauf der Geschichte sollen wir aber wohl auf andere Persönlichkeiten der Revolution wie Robespierre und Lafayette treffen. Das wird aber wohl nur in Zwischensequenzen der Fall sein. Bis auf den Spieleinstieg mit Marie Antoinette haben wir davon aber bisher nichts gesehen. Daher lässt sich anhand



Zu Spielbeginn kann Protagonistin Aegis mit ein paar rudimentären Optionen für Materialfarbe, Gesichtsform und Haaren angepasst werden.


In der ersten Spielstunde geht es noch durch recht freundlich wirkende Parkanlagen und Wälder am Rande von Paris, die eine trügerische Friedlichkeit ausstrahlen.


Eine Stärke des Spiels ist die Vielzahl an verschiedenen Waffen, die sich allesamt erfreulich unterschiedlich spielen.


Elementareffekte können gegen mächtige Gegner eine unschätzbare Hilfe sein. Hier haben wir einem Miniboss in Brand gesteckt, was ihm kontinuierlichen Schaden zufügt.

unserer Anspieleindrücke auch noch nicht viel über die Geschichte des Spiels aussagen.

Clockpunk Souls

Einen deutlich besseren Eindruck haben wir dagegen bereits vom Gameplay und allem voran dem Kampfsystem bekommen. Wer die Spiele von Spiders wie Greedfall und Technomancer kennt, wird sich auf jeden Fall etwas umstellen müssen. Steelrising ist diesmal nämlich ein waschechtes Souls-like, mit allem, was dazu gehört. Die Entwickler bezeichnen es als Clockpunk, oder anders ausgedrückt als Gameplay präzise wie ein Uhrwerk. Wie für diese Art von Spielen üblich, ist es wichtig Kampfmechaniken zu entschlüsseln, die Bewegungsmuster von Gegnern zu studieren und mit perfektem Timing auszuweichen und Schläge zu landen.

Dazu steht uns ein breites Arsenal an verschiedensten Waffen zur Verfügung. Von Klauen und scharfen Metallfächern, über Schwerter und Hellebarden, bis hin zu Musketen und tödlichen Ketten. Einige davon haben wir bereits während der Demo ausprobieren können. Es war dabei wunderbar zu sehen, wie jede Waffe andere Angriffsanimationen und Spielweisen mit sich bringt. So kann jeder Spieler die Waffe wählen, die mit seinem Spielstil am besten harmoniert. Neben ihrer üblichen Angriffsfunktion haben die Waffen meistens noch eine Spezialaktion. Mit dieser lässt sich entweder ein Schild auslösen, ein mächtiger Wirbelangriff vollziehen oder eine Distanzattacke durchführen.

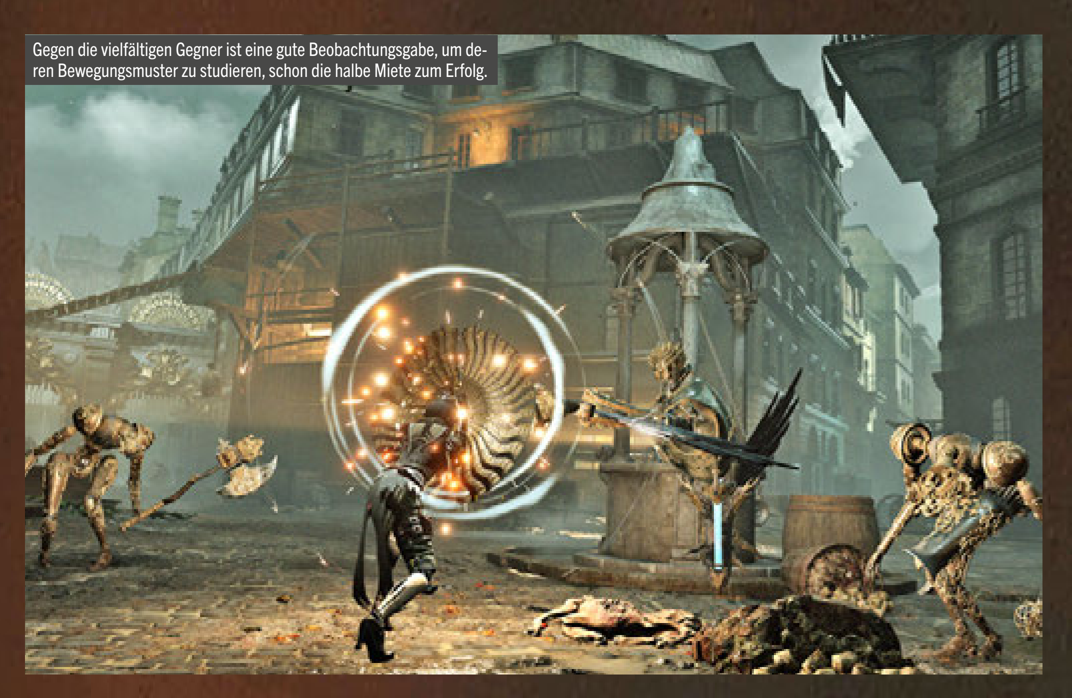
Zusätzlich spielen elementare Kräfte in Steelrising eine Rolle. So können Waffen mit den alchemistischen Kräften von Feuer, Frost und Explosionen ausgestattet sein. Landet man mit so einer Waffe genügend Treffer, baut man einen entsprechenden negativen Status beim Gegner auf, der ihn dann in Brand setzt oder einfriert. Vorteile, die man nicht missen möchte. Aber auch die Gegner setzten teilweise auf solche Elementarangriffe, denen Aegis am besten ausweichen sollte. Bei allen Aktionen im Kampf sollte jedoch stets ein Auge auf die Ausdauer geworfen werden. So ziemlich jede offensive und defensive Aktion kostet Ausdauer. Überfordert man Aegis mit zu vielen Aktionen, beginnen ihre Maschinenteile zu überhitzen und sie ist in diesem Zustand kaum noch zu irgendwelchen sinnvollen Handlungen fähig. Daher ist es besser, immer genau auf seine Ausdauer zu achten. Pausenloses Eindreschen auf Gegner ist genauso wenig sinnvoll wie exzessives Ausweichen. So spielen sich die Kämpfe sehr taktisch.

In unserem spielbaren Abschnitt hatten wir es bislang allerdings mit größtenteils beherrschbaren Gegner zu tun. Hektisch wurde es meist nur, wenn wir unvorsichtig waren und plötzlich drei Feinde am Hals hatten oder bei einigen der kleineren Zwischenbosse, die schon ein wenig mehr Aufmerksamkeit verlangen. Natürlich dürfen in einem Souls-Like auch richtig dicke Bosse nicht fehlen. In unserem Fall stellte sich uns am Ende der Demo vor dem Justizpalast der Bischof der Stadt entgegen. Wie alle Gegner in Steelrising ist natürlich auch er ein Automaton von König Ludwig. Der auf einer Kugel rollende Bischof schlägt permanent mit seinem Stab und wirft seine Bibel nach uns. Gelegentlich erschöpft er sich aber auch und diese Momente gilt es abzupassen, um dem Boss größeren Schaden zuzufügen.

Maschinenupgrades

Um für diese großen Herausforderungen gewappnet zu sein, müssen wir unseren Charakter entwickeln. Wie für Souls-Spiele üblich sammeln wir dazu durch besiegte Gegner Erfahrungspunkte, die hier diesmal Anima Essence genannt werden. Sollten wir sterben, verlieren wir diese Punkte, bis wir sie am Ort unseres Todes wieder eingesammelt haben. Ausgegeben können wir die Anima an sogenannten Vestals, das Äquivalent zu den Leuchtfeuern in From-Software-Spielen. Diese dienen als Speicherpunkt, sie lassen alle Gegner neu spawnen und ermöglichen es uns eben, Aegis mit frischen Upgrades zu versorgen.

Wofür wir unsere Anima einsetzen, will jedoch gut überlegt sein. So können wir damit unter anderem die sechs Kern-Attribute unserer Heldin steigern. Werte wie Agility, Durability und Power erhöhen jeweils andere Eigenschaften. Wer mehr Schaden austeilen möchte, sollte Power erhöhen. Mit Agility werden die Ausdauer und ihre Regenerationsfähigkeit gestärkt. Anima können wir aber auch noch für andere Upgrades verwenden. So lassen sich etwa die Waffen aufwerten. Das kostet in der Regel bestimmte Ressourcen wie Eisenbarren und eben Anima. Auch für die Verbesserung unseres Ölkännchens, des Heilflakons von Steelrising, müssen wir Anima einsetzen. Zu guter Letzt verfügt Aegis noch über vier Modulslots, in die erbeutete Komponenten mit passiven Eigenschaften eingesetzt werden können. Diese Slots können mit gefundenen Schlüsseln freigeschaltet


Gegen die vielfältigen Gegner ist eine gute Beobachtungsgabe, um deren Bewegungsmuster zu studieren, schon die halbe Miete zum Erfolg.

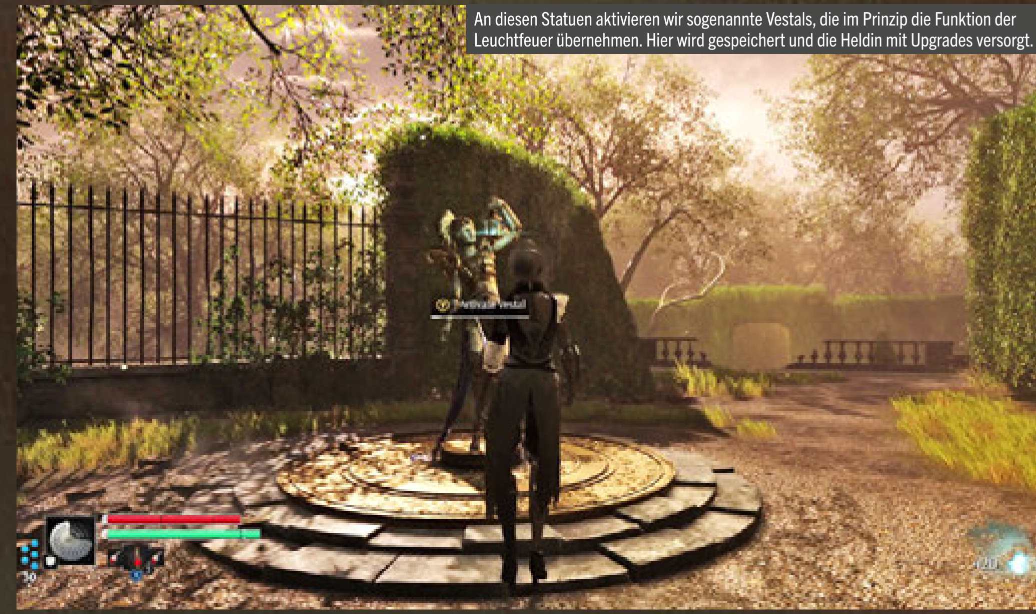
und dann auch in der Stufe aufgewertet werden. Durch das Upgrade wird es möglich, höherstufige Komponenten einzubauen. Abgerundet wird das Charaktersystem schließlich durch ausrüstbare Gegenstände. Neben Verbrauchsgütern wie Granaten finden wir bei besiegten Gegnern und in Truhen auch Hosen, Oberteile, Hüte und Stiefel, die ebenfalls Einfluss auf unsere Charakterwerte haben.

Hilfsmodus

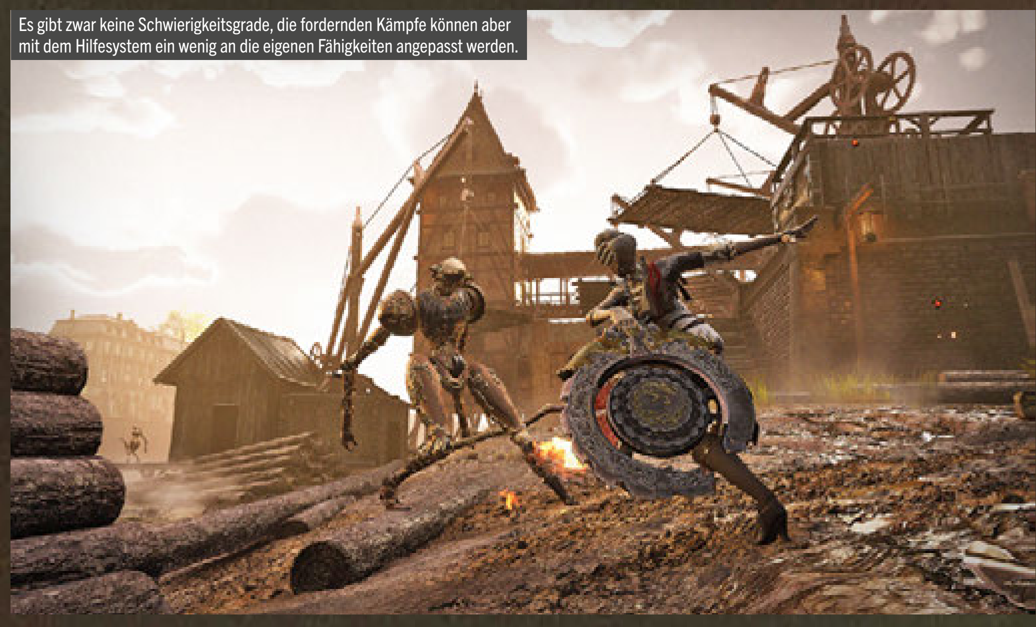
Selbst mit all den coolen Verbesserungen und Upgrades für unseren Charakter wird Steelrising nach allem, was wir bisher sehen konnten, vermutlich so schnell kein einfaches Spiel. Wie für Souls-Likes üblich, gibt es keinen einstellbaren Schwierigkeitsgrad. Die Herausforderung ist stets hoch. Allerdings haben sich die Entwickler von Spiders etwas einfallen lassen, um strauchelnden Spielern unter die Arme zu greifen. Mit dem sogenannten, jederzeit zuschaltbaren Assist-Mode, lassen sich frustrierende Passagen und schwere Gegner mit ein paar Hilfestellungen leichter meistern. Im Gegenzug werden in einem Spieldurchgang, in dem der Assist-Mode genutzt wurde, diverse Erfolge nicht erreichbar sein.

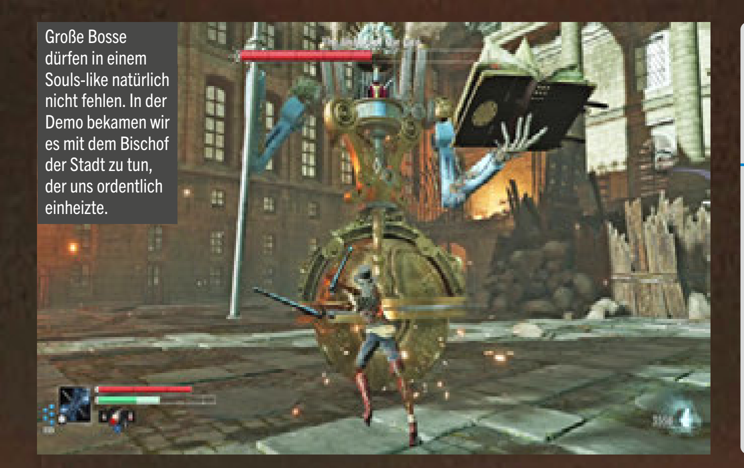
Der Modus besteht im Grunde aus vier einstellbaren Hilfen. Mit einem Schieberegler kann der Schaden, den Aegis erleidet, zwischen null und hundert Prozent eingestellt werden. Eine weitere Option verhilft zu einer vereinfachten Abkühlmechanik, die der Heldin Ausdauer zurückgibt. Für die Ausdauer gibt es zudem einen weiteren Schieberegler, mit dem sich die Regeneration auf bis zu 300 Prozent des natürlichen Wertes steigern lässt. Zu guter Letzt lässt sich mit dem Assist-Mode auch der Verlust von Anima im Todesfall abschalten. Diese Zugänglichkeitsoptionen sind in jedem Fall eine gute Möglichkeit für jeden Spieler, die Herausforderung des Spiels an die eigenen Fähigkeiten anzupassen.

Wie so häufig bei den Spielen von Spiders bleibt festzuhalten, dass hier interessante Ideen in Sachen Setting und Design umgesetzt wurden, es aber spürbar an Feinschliff fehlt. Die Kämpfe machen zwar bereits Spaß, an Dingen wie Steuerung, Trefferfeedback und Animationen darf aber gerne noch ein wenig gearbeitet werden. Ein wenig mehr Einblicke in die Story hätten wir uns auch erhofft. Aber in den rund drei Stunden Spielzeit gab es bis auf die Cutscene zum Spielstart kaum Handlung in der Demo. Das liegt vorwiegend daran, dass es so gut wie kein Storytelling innerhalb der Spielwelt gibt. Eine Handvoll Dokumente sind alles, was wir gefunden haben. So fiel es uns schwer, eine richtige Beziehung zur Spielwelt und den ihr zugrundeliegenden Ereignissen aufzubauen. ❑

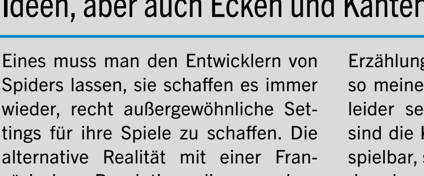


An diesen Statuen aktivieren wir sogenannte Vestals, die im Prinzip die Funktion der Leuchtfeuer übernehmen. Hier wird gespeichert und die Heldin mit Upgrades versorgt.


Es gibt zwar keine Schwierigkeitsgrade, die fordernden Kämpfe können aber mit dem Hilfesystem ein wenig an die eigenen Fähigkeiten angepasst werden.


Große Bosse dürfen in einem Souls-like natürlich nicht fehlen. In der Demo bekamen wir es mit dem Bischof der Stadt zu tun, der uns ordentlich einheizte.

MATTHIAS MEINT



Ein typischer Spiders-Titel mit guten Ideen, aber auch Ecken und Kanten.

Eines muss man den Entwicklern von Spiders lassen, sie schaffen es immer wieder, recht außergewöhnliche Settings für ihre Spiele zu schaffen. Die alternative Realität mit einer Französischen Revolution, die von einer Maschinenarmee unterdrückt wird, ist auf jeden Fall ziemlich abgefahren. Ich bin gespannt, wie sich die Geschichte und vor allem Aegis im weiteren Spielverlauf entwickelt. Gerade bei der Erzählung habe ich aber bisher noch so meine Zweifel. Die Demo hat dazu leider sehr wenig gezeigt. Immerhin sind die Kämpfe schon ausgezeichnet spielbar, sogar für jemanden wie mich, der eigentlich kein Freund von Souls-Spielen ist. Bis zum Release feilen die Entwickler hoffentlich noch an den Ecken und Kanten, die die Spiders-Spiele leider schon seit Jahren immer wieder plagen.

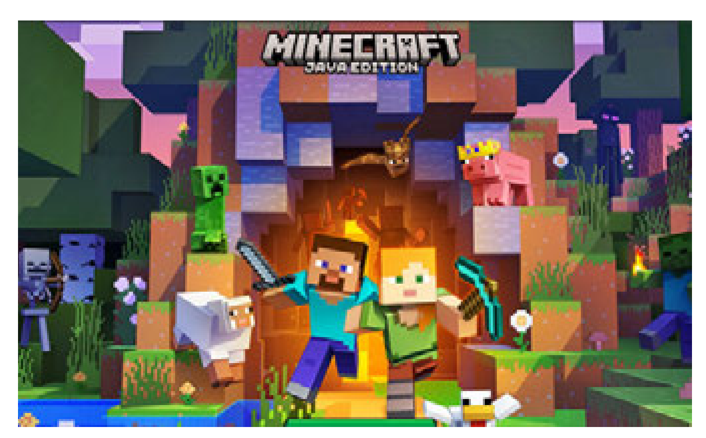
KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

MINECRAFT

Auch private Server werden nun moderiert – Spieler in Aufruhr

Erst kürzlich schrieb das beliebte Spiel Minecraft wieder Schlagzeilen. So erteilte Microsoft NFTs eine klare Absage. Damit beziehen sie klar Stellung und entschließen sich ähnlich wie die Plattform Steam, NFTs nicht in ihre Spiele zu implementieren. 2023 wollen die Entwickler außerdem ein Strategie-Spin-Off im Minecraft-Universum veröffentlichen. Zumindest, wenn sie bis dahin nicht alle Fans vergrault haben. Mit dem neuesten Update 1.19.1 haben Mojang nämlich globale Account-Bans auch für private Server eingeführt. So ist es nun möglich, Spieler auch auf privaten Servern zu melden, was in einem permanenten Bann resultieren kann. In einem ausführlichen FAQ sind Mojang auf alle möglichen Fragen eingegangen. Banngründe sind Hassrede, Mobbing, Belästigung, sexuelle Aufforderungen und persönliche Drohungen. Zunächst betrifft dies allerdings lediglich das Verhalten im Textchat. Die Macher versichern jedoch, dass sie den Chat nicht überwachen und es keine automatisierten Bans geben wird. Die Dauer einer Sperre kann zwischen drei Tagen und einem permanenten Ausschluss liegen. Wenig begeistert von dieser Änderung sind vor allem die langjährigen Fans des beliebten Blockspiels. Unter dem Hashtag #SaveMinecraft echauffieren sich tausende Spieler über die Bevormundung. Schließlich können Reports nun zu einem permanenten Multiplayer-Bann führen. Neben dem Vorwurf der Zensur fürchten Kritiker insbesondere einen Missbrauch des Systems. Dies könnte zum Beispiel möglich sein, indem man Chat-Nachrichten fälscht oder eine Gruppe von Spielern eine einzelne Person immer und immer wieder meldet. Die Konsequenz eines solchen Missbrauchs könnte ein permanenter Bann vom kompletten Multiplayer-Geschehen sein. Trotz



jeder Menge Kritik zeigt sich Mojang wenig verhandlungsbereit. Im FAQ geben Mojang mehrere Gründe an: „Wir wollen sicherstellen, dass der Multiplayer sicher und inkludierend ist, doch nicht alle [privaten] Server verfügen über ein Report-System, um Verletzungen der Community-Richtlinien zu melden, damit wir dann einschreiten zu können". Neben dem Vorsatz, das Spiel zu einem sicheren Ort für alle zu machen, behauptet Mojang, dass die Server-Besitzer, selbst wenn sie ein Report-System nutzen, nicht genug Zeit haben, alle Meldungen zu kontrollieren. Auch, wenn es nicht konkret benannt wird, wird der Fakt, dass viele Kinder das Blockspiel zocken, sicherlich eine wichtige Rolle bei der Entscheidung gespielt haben. **Marc Schmidt**

RETURN TO MONKEY ISLAND

Neues Gameplay-Video zeigt Dialoge und Spielgrafik



Schon vor einigen Wochen haben die Entwickler von Return to Monkey Island einen kurzen Gameplay-Ausschnitt präsentiert. Nun legte das Team nach, auf Twitter hat Urgestein Ron Gilbert ein weiteres Video aus dem heiß erwarteten Adventure vorgestellt. Der Clip ist 43 Sekunden lang und zeigt pures Gameplay direkt aus dem Spiel. In der Szene sehen wir Guybrush, der zunächst durch eine verschneite Siedlung stapft und ein Gerichtsgebäude betritt. Dort führt er einen kurzen Dialog mit dem strengen Richter Plank, den wir schon auf früheren Screenshots zu Gesicht bekommen haben. Ein paar Details fallen hier auf. So zeigt die Außenszene zum Beispiel hübsche Animationen wie fallenden Schnee und wehende Fahnen. Beim Dialogbeginn zoomt die Ansicht etwas an die Charaktere heran, was für Stimmung sorgt. Guybrush stiefelt deutlich flotter durch den Bildschirm als in den früheren Spielen, damit dürften sich die Laufwege etwas kürzer anfühlen. Und auch die Sprecher sind, wie erwartet, hervorragend. Guybrush Threepwood wird wieder von Dominic Armato vertont, der dem Kult-Piraten seit dem gefeierten The Curse of Monkey Island seine Stimme leiht. In dem Video seht ihr die englische Originalversion, allerdings soll das Spiel hierzulande auch auf Deutsch erscheinen. Die Übersetzung stammt diesmal von Marcel Weyers und nicht, wie manche vermutet hatten, von Boris Schneider-Johne, der bis 1992 mehrere Lucas-Arts-Adventures übersetzt hatte – darunter auch The Secret of Monkey Island und Monkey Island 2: LeChuck's Revenge. 2014 sprang Schneider-Johne noch ein weiteres Mal ein und lieferte die deutschen Texte für Ron Gilberts Thimbleweed Park. An Return to Monkey Island ist er jedoch nicht beteiligt. Ob das neue Piraten-Adventure neben übersetzten Texten auch eine aufwändige deutsche Sprachausgabe erhält, steht noch nicht fest. Zuletzt hatte der erste Gameplay-Trailer zu Return to Monkey Island für Diskussionsstoff gesorgt. Die Grafik in den gezeigten Spielszenen stieß bei einigen Fans auf Kritik, die teilweise so heftig ausfiel, dass sich der Serienerfinder Ron Gilbert enttäuscht zeigte und ankündigte, auf seiner privaten Website keinerlei Material mehr aus dem Spiel zu veröffentlichen. Auch bei uns wurde der neue Grafikstil leidenschaftlich diskutiert. Wer das Video anschauen will, findet es auf unserer Webseite unter https://www.pcgames.de/monkey-island-news-0922 **Felix Schütz**

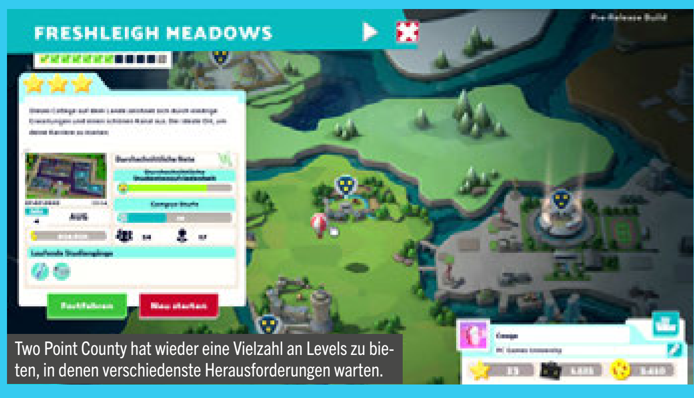
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC – REMAKE

Remake auf unbestimmte Zeit verschoben – wird es gecancelt?



Wer bereits fieberhaft auf den baldigen Release des Remakes von Knights of the Old Republic gewartet hat, muss nun ganz tapfer sein. Denn einem aktuellen Bericht zufolge wurde die Entwicklung des Projekts für unbestimmte Zeit auf Eis gelegt. Demnach ist so bald nicht mit dem Release des überarbeiteten Rollenspiels zu rechnen, wenn überhaupt. Die Details kommen direkt vom bekannten Branchen-Insider und Gaming-Journalisten Jason Schreier, der sich bereits mehrfach als gut vernetzter Informant erwiesen hat. Im Rahmen eines ausführlichen Berichts beim Magazin Bloomberg erklärte Schreier, dass er von mehreren nicht näher genannten Quellen kontaktiert worden sei, die ihm allesamt die Details zu diesem Thema bestätigt hätten. Demnach habe sich Aspyr Media vor Kurzem dazu entschlossen, die Arbeiten am Remake von Star Wars: Knights of the Old Republic auf Eis zu legen. Diese Pause wolle das Führungsteam nutzen, um zu beratschlagen, wie es mit dem Projekt weitergeht. Zwar sei es nie konkret erwähnt worden, doch auch die endgültige Einstellung der Arbeit am Spiel ist zum aktuellen Zeitpunkt wohl nicht gänzlich ausgeschlossen. Am 30. Juni habe den Berichten der Quellen zufolge die Präsentation einer Demo gegenüber Sony und Lucasfilm stattgefunden. Die Entwickler, die an der Demo gearbeitet haben, seien von der Qualität der Demo sowie den bisher erzielten Fortschritten überzeugt gewesen. Allerdings dachte die Führungsetage von Aspyr wohl anders. Außerdem soll es interne Differenzen bezüglich der Release-Planungen gegeben haben. Das Entwickler-Team ging von einer Veröffentlichung im Jahr 2025 aus, womit die obersten Entscheidungsträger allem Anschein nach nicht ganz einverstanden waren. Des Weiteren habe es in jüngster Vergangenheit einige personelle Änderungen im Team gegeben. Sowohl der Creative Director Brad Prince als auch der Art Director Jason Minor wurden Anfang Juli entlassen. Dies sei ebenfalls ein deutliches Indiz dafür, dass Aspyr mit dem bisherigen Status der Entwicklung alles andere als zufrieden ist. Eine Stellungnahme seitens Aspyr steht bisher aus.

André Linken



Two Point County hat wieder eine Vielzahl an Levels zu bieten, in denen verschiedenste Herausforderungen warten.

Wir beginnen mit der Platzierung der ersten notwendigen Lehrräume, damit der Unterricht stattfinden kann.

Two Point Campus

Mit mehr Abwechslung und dem bekannten Humor schreiben wir uns an der Universität ein.

Von: Matthias Dammes

Immer mehr Menschen studieren. In Deutschland haben sich in den letzten zehn Jahren kontinuierlich mehr als die Hälfte aller Schulabgänger für ein Studium entschieden. Fast drei Millionen Studenten sind an deutschen Universitäten eingeschrieben. Das Studium ist also ein Abschnitt des Lebens, mit dem ein großer Teil der Bevölkerung seine Erfahrungen gemacht hat. Es ist also nicht die schlechteste Idee, dass sich die Entwickler von Two Point Campus das Hochschulleben als Szenario für den Nachfolger ihres erfolgreichen Two Point Hospital ausgesucht haben.

Der bereits im Vorgänger etablierte Humor passt zudem ja hervorragend zum klischeebehafteten Leben eines Studenten, bei dem Party, Saufen und Gaudi deutlich höher priorisiert sind als das eigentliche Lernen. Schon bei zwei Anspielmöglichkeiten und einem Studiobesuch in der ersten Jahreshälfte deutete sich an, dass die Entwickler mit Two Point Campus eine gelungene Fortsetzung auf die Beine gestellt haben. Ob dem auch wirklich so ist, haben wir nun in mehr als 50 Spielstunden mit der Testversion überprüft.

Fit für die Uni

Im Kern bleibt natürlich auch Two Point Campus eine Wirtschaftssimulation. Nur, dass wir diesmal eben eine erfolgreiche Universität statt eines Krankenhauses betreiben müssen. Der grundlegende Aufbau hat sich dabei gegenüber dem Vorgänger nicht wesentlich verändert. Wir beginnen auf einer Übersichtskarte des Two Point County, auf der wir unsere erste

PC Games HIT-AWARD 9/10

PC Games EDITORS' CHOICE

Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: Two Point Studios
Hersteller: Sega
Termin: 09. August 2022
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 0 Jahren

Universität auswählen. Mit jeder erfolgreich aufgebauten Hochschule schalten wir auf dieser Karte weitere Maps mit neuen Herausforderungen frei. Insgesamt gibt es zwölf verschiedene Levels zu erspielen.

Bei jeder Universität beginnen wir wie üblich mit einem ersten Grundstück, auf dem bereits ein leeres Gebäude steht. Hier errichten wir die ersten Räume, die für den reibungslosen Ablauf des Lehrbetriebs nötig sind. Wir bauen also Vorlesungssäle, spezielle Unterrichtsräume sowie eine Bibliothek. Ansonsten benötigen die Studierenden und Mitarbeiter natürlich noch andere Räumlichkeiten wie Badezimmer, Duschräume, Schlafzimmer, Aufenthaltsräume und ein Partyzentrum darf auch nicht fehlen.



Erstmals können wir auch selber die Gebäude gestalten und sind nicht auf vorgegebene Grundrisse angewiesen.

Das funktioniert gewohnt reibungslos. An der bereits sehr gelungenen Steuerung des Vorgängers mussten die Entwickler da gar nicht groß etwas ändern. Uns ist lediglich negativ aufgefallen, dass trotz umfangreich frei belegbarer Tasten ausgerechnet die Buttons für das Drehen von Objekten nicht veränderbar sind. Diese liegen standardmäßig auf den Buchstaben X und Z. Für englische Tastaturen kein Problem, da liegen diesen beiden Tasten direkt nebeneinander. Auf der deutschen Tastatur ist das Z jedoch an einer anderen Stelle, was diese Bedienung etwas umständlich gestaltet.

Studieren im Jahresrhythmus

Neben den ersten Räumen benötigen wir auch Personal, um unsere Uni zu betreiben. Also stellen wir Dozenten entsprechend unserer angebotenen Studiengänge ein. Dazu kommen Assistenten, die als Bibliothekare, Barkeeper, Seelsorger und Erste-Hilfe-Personal arbeiten. Schließlich benötigen wir noch Hausmeister, die den Campus sauber und in Schuss halten. Die Mitarbeiter wollen natürlich bezahlt werden, also müssen wir darauf achten, dass unsere monatlichen Personalkosten nicht die Einnahmen durch Studiengebühren übersteigen. Während wir all diese Vorbereitungen zur Aufnahme des Lehrbetriebs treffen, fällt auch gleich eine der spannendsten Gameplay-Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger auf. In Two Point Hospital schritt die Zeit ganz normal voran und es war im Grunde nicht wirklich wichtig, welcher Tag, Monat und Jahr gerade im Kalender stand. Das Leben an der Universität ist dagegen in Jahreszyklen aufgebaut. Wir beginnen in der Sommerpause. In dieser brauchen wir uns keine Gedanken über fortschreitende Zeit zu machen. Es finden auch keine Vorlesungen statt. Entsprechend verdienen wir in dieser Zeit auch kein Geld. Wir können die Phase aber nutzen, um mit unserem Ersparten nötige Baumaßnahmen und Erweiterungen vorzunehmen. Dabei sind wir diesmal nicht nur auf die vom Spiel vorgefertigten Gebäude angewiesen. Wir können neue Grundstücke auch leer übernehmen und dann nach eigenem Gutdünken die benötigten Gebäude darauf platzieren.

Sind wir ausreichend auf das neue Jahr vorbereitet, starten wir einen neuen Lehrzyklus, der im Juli beginnt. Nun läuft die Zeit ähnlich wie im Vorgänger ab. Auf Basis des Lehrplans nehmen die Studierenden an ihren Vorlesungen und Unterrichtsstunden teil. Pro Monat bezahlen wir unsere Angestellten und erzielen durch Studiengebühren und Mieten unsere Einnahmen. Natürlich können wir auch während dieser Zeit weiter an unserer Universität arbeiten. Gelegentlich melden sich auch einzelne Studenten zu Wort, wenn sie sich bestimmte Einrichtungsgegenstände wünschen oder gar neue Ausstattung für ihre Bildung benötigen.

Nach zwölf Monaten ist dann das Lehrjahr beendet. Es gibt einen Abschlussbericht über die



Unser Hausmeister verteidigt den Campus gegen feindliche Ritter-Eindringlinge.

Nach jedem Jahr gibt es eine Übersicht über das Leistungsvermögen unserer Uni.

Zahl der bestandenen Prüfungen, die Abbrecher und Durchgefallenen. Dann befindet sich das Spiel wieder in der Sommerpause und wir haben Zeit, uns auf das nächste Jahr vorzubereiten. Meist bedeutet das, dass wir neue Räume errichten und Dozenten einstellen müssen, bevor wir den Lehrbetrieb wiederaufnehmen können. Die Studenten sind nämlich nicht nach einem Jahr fertig, sondern bleiben mehrere Zyklen an der Universität. Gleichzeitig kommen jedes Jahr auch wieder Studienanfänger dazu. Dieser zyklische Spielablauf ist eine wunderbare Idee, um den Ablauf an einer Uni darzustellen, ohne durch eine Einteilung in Semester vielleicht zu kleinteilig zu werden. Außerdem bringt es eine gewisse taktische Komponente in den Spielablauf. Da wir wissen, dass wir in der Sommerpause womöglich neue Lehrräume bauen müssen, dürfen wir nicht während des Jahres alles Geld verpulvern, sondern müssen strategisch vorausplanen.

Steigende Herausforderungen

Die ersten zwei bis drei Universitäten sind gerade für Genre-Veteranen noch relativ leicht zu meistern, aber das Spiel versteht es sehr gut, sukzessive neue Gameplay-Elemente einzuführen und die Komplexitätsschraube immer weiter anzuziehen. Waren unsere Studenten zu Beginn noch mit einer Unterkunft, einem Aufenthaltsraum und gelegentlichen Partys zufrieden, müssen wir uns später auch um ihre Gesundheitsversorgung, Nachhilfe und seelische Unterstützung kümmern. Auch die Mitarbeiter bekommen immer mehr Aufgaben. So werden Hausmeister auch zu Sicherheitsleuten, die unerwünschte Eindringlinge vom Campus entfernen.

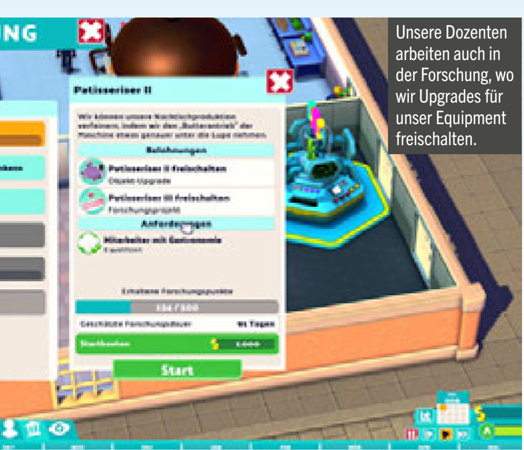
Die Dozenten können neben der Lehre schließlich auch zur Forschung eingesetzt werden. Dabei entdecken wir Upgrades für die verschiedensten Ausstattungsobjekte wie das Rednerpult im Hörsaal oder die Heilstation im Krankenzimmer. Diese Upgrades müssen wiederum von entsprechend qualifizierten Hausmeistern installiert werden. Zum Glück behindert ein solcher Vorgang nicht mehr wie im Vorgänger den ganzen Betrieb. Die genialen Handwerker des Two Point County sind in der Lage, auch bei laufender Vorlesung ein verbessertes Soundsystem für den Professor zu installieren.

Diese Upgrades dienen natürlich in erster Linie dazu, die Lernleistung der Studierenden zu verbessern. Unser Ziel ist es schließlich, so viele junge Leute wie möglich mit einem Abschluss mit der Note A+ nach Hause zu schicken. Damit unsere Mitarbeiter diesen stetig wachsenden Anforderungen auch gewachsen sind, können wir sie entsprechend weiterbilden. Jeder Angestellte hat drei Slots für bestimmte Fähigkeiten. So kann ein Dozent zum Beispiel über Wissen in seinem Fachgebiet verfügen und zusätzlich in Nachhilfe und Forschung geschult sein.

Gesteigerte Abwechslung

Vieles davon dürfte bereits aus dem Vorgänger bekannt vorkommen und doch schafft es Two Point Campus, sich erfrischend von diesem abzuheben. Two Point Hospital hatte ein wenig das Problem, dass man in jedem Level von vorn beginnend immer wieder das Gleiche gemacht hat, um ein funktionierendes Krankenhaus aufzubauen. Diesmal beginnt man zwar in der Regel auch immer wieder von vorn und der Grundaufbau einer neuen Universität ist relativ gleich, trotzdem bietet Campus dabei deutlich mehr Abwechslung.

Das liegt zum einen an den vielen verschiedenen Studiengängen, von denen in jedem Level ein anderer im Fokus steht. Es gibt insgesamt 17 verschiedene Fächer, die sich alle in gewissen Aspekten voneinander unterscheiden. So gibt es für die meisten Studiengänge einen oder mehrere spezielle Unterrichtsräume mit entsprechenden Ausstattungsobjekten, die zum jeweils vermittelten Stoff passen. Bei einigen Fachgebieten gibt es sogar kleinere Gameplay-Besonderheiten. So müssen wir bei der Spionageschule regelmäßig die Augen nach Maulwürfen unter den Studierenden offenhalten und die verdächtigen Personen der Uni verweisen. Im Studiengang Archäologie graben wir verschiedenste Artefakte aus,



Unsere Dozenten arbeiten auch in der Forschung, wo wir Upgrades für unser Equipment freischalten.



Die Aufwertungen können unsere tüchtigen Hausmeister auch im laufenden Betrieb vornehmen.



Auf dieser Karte ist es kalt, also müssen wir mit Heizungen und Feuerstellen für angenehme Temperaturen sorgen.

die wir entweder zur Verschönerung unseres Campus nutzen oder sie für gutes Geld verkaufen können. Bei anderen Fachrichtungen wie den Rittersportwissenschaften müssen wir auf bauliche Besonderheiten achten, da für diesen Lehrgang viele Einrichtungen im Freien benötigt werden.

Zum anderen haben uns auch die einzelnen Levels selbst immer mal wieder mit veränderten Gameplay-Regeln vor abwechslungsreiche Herausforderungen gestellt. So müssen wir im Musiklevel Upper Etching auf Einnahmen durch Studiengebühren verzichten. Stattdessen zahlt uns in dieser Mission das Plattenlabel Bungle Records einen Bonus für jeden Studenten, der sein Kompetenzlevel steigern konnte. In Breaking Point richten sich unsere Einnahmen dagegen nach dem Zufriedenheitswert der Studenten. Regelmäßige Partys zu organisieren, kann sich in diesem Fall besonders auszahlen. Hinzu kommen verschiedene Umweltbedingungen wie heißes oder kaltes Klima, regelmäßige Froschschauer oder Erdbeben, auf die wir uns einstellen müssen. Diese vielfältige Abwechslung zwischen den Levels hat uns ausgezeichnet gefallen und uns immer wieder motiviert, uns aufs Neue am Aufbau einer Universität zu versuchen.

Studenten-Sims

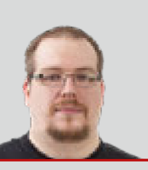
Deutlich besser als im Vorgänger funktioniert auch die Bindung des Spielers an seine Untergebenen, also die Studenten und Angestellten. Jede Figur hat Bedürfnisse wie Hunger, Durst, Hygiene, Wohlbefinden und so weiter. Das erinnert fast schon ein wenig an die Sims. Wie auch in der Lebenssimulation müssen wir dafür sorgen, dass die Bedürfnisse der Menschen auf unserem Campus gestillt sind. Das wirkt sich auf die allgemeine Zufriedenheit aus, die sich wiederum auf die Noten der Studenten auswirken kann. Außerdem kann es passieren, dass sich unzufriedene Studierende weigern, ihre Gebühren zu bezahlen. Im schlimmsten Fall brechen die nicht zufrieden gestellten Kursteilnehmer ihr Studium einfach ab und fallen damit auch aus Einnahmequelle aus.

Allerdings gelingt es dem Spiel nicht immer, klar zu vermitteln, warum bei bestimmten Personen gewisse Bedürfnisse gerade nicht erfüllt sind. So beobachten wir etwa immer wieder Studenten, die hungrig und durstig sind oder dringend aufs Klo müssen, obwohl wir in jedem Gebäude für ausreichend Fressautomaten und Toiletten gesorgt haben und diese auch nicht überfüllt oder anderweitig blockiert sind.

Aber das ist bereits Jammern auf sehr hohem Niveau. Neben der hervorragend funktionierenden Wirtschaftssimulation wird auch Two Point Campus wieder von seinem erstklassigen Humor getragen. Die Slapstick-Animationen der Studierenden, die unbeholfen ihre Lerngerätschaften bedienen, sorgen immer wieder für ein Schmunzeln. Lautsprecher-Durchsagen sorgen mit motivierenden Sprüchen wie „Freizeit ist eine Illusion" und „Nach dem Studium geht es nur bergab" für Stimmung. Dazu läuft im Hintergrund Radio Two Point mit witzigen Moderatoren wie Harrison Wolf, der aus seinem Isolationsbunker spannende Lebensweisheiten sendet. Löblich ist auch, dass es diesmal von Anfang an eine deutsche Sprachausgabe gibt, die sogar richtig gut gelungen ist. Beim Vorgänger wurde diese erst später per Patch nachgereicht. ❑

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes



Eine gesunde Weiterentwicklung des bewährten Konzepts.

Two Point Campus ist ein ausgezeichnetes Beispiel für eine sinnvoll weiterentwickelte Fortsetzung. Der Vorgänger hat ja bereits sehr viel richtig gemacht. Auf diesen Stärken haben die Entwickler aufgebaut und mit dem neuen Szenario auch gleich eines der größten Probleme des ersten Teils ausgemerzt – die Abwechslung. Ich habe jetzt viel mehr Spaß daran, immer wieder eine neue Universität aufzubauen, weil durch die vielen verschiedenen Studiengänge und die Gameplay-Abwechslungen immer wieder etwas Neues geboten wird. Das gelingt den Entwicklern ohne große Experimente, die die Formel zu sehr verändern und dennoch mit genug Neuerungen, dass es nicht nur ein Two Point Hospital mit neuem Anstrich ist. Raum zur Verbesserung gibt es freilich auch diesmal noch. Aber für jeden, der auch nur ein wenig für Wirtschaftssimulationen übrig hat, ist der Besuch in Two Point County eigentlich ein Pflichttermin.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gute Lernkurve
- ➕ Einsteigerfreundlich
- ➕ Eingängige Steuerung
- ➕ Stetig steigende Herausforderung
- ➕ Witzige Studiengänge und Gameplay-Variationen sorgen für Abwechslung
- ➕ Zyklischer Jahresablauf als strategisches Element
- ➕ Humorvolle Aufmachung
- ➕ Räume lassen sich als Blaupausen abspeichern
- ➕ Jede Menge Spielspaß
- ➕ Hervorragende deutsche Sprachausgabe
- ➖ Fehlende Optionen bei der Tastenbelegung
- ➖ Probleme nicht immer logisch erkennbar



WERTUNG 9



Im Studiengang Archäologie graben die Studenten Artefakte aus, die wir verkaufen oder ausstellen.



Jeder Student und Mitarbeiter hat Bedürfnisse, die wir erfüllen müssen, um die Stimmung oben zu halten.

Sobald sich der Plot in typische Cyberpunk-Gefilde begibt, verliert Stray ein wenig von an Besonderheit.

Stray

Genre: Adventure, Jump & Run
Entwickler: BlueTwelve Studio
Hersteller: Annapurna Interactive
Termin: 19. Juli 2022
Preis: ca. 30 Euro
USK: nicht geprüft

In Stray stürzen wir als süße Katze in ein neonfarbenes Cyberpunk-Abenteuer. Ob der Titel das Zeug zum Gassenhauer hat oder für Katzenjammer sorgt, lest ihr im Test. **Von:** Christian Pussy

Eine Katze wird von ihren Artgenossen getrennt und findet sich plötzlich in einer von Robotern besiedelten Stadt wieder, die von einer Kuppel umgeben ist. Die Mieze freundet sich mit einer Drohne namens B12 an, die ebenfalls nach einer Möglichkeit zur Flucht sucht und die Sprache der Roboter übersetzen kann. Gemeinsam entschlüsseln sie die Geheimnisse der urbanen Welt und steigen Ebene um Ebene nach oben, um die Stadtmauern zu durchbrechen und nach draußen zu gelangen. Diese simple Story bildet das Grundgerüst des knuffigen Sci-Fi-Abenteuers Stray. Das Katzenabenteuer stammt vom französischen Entwicklerteam BlueTwelve Studio und gehört zu den am heißesten erwarteten Videospielen des Sommers, was wohl nicht zuletzt an der Drolligkeit seines pelzigen Protagonisten liegt.

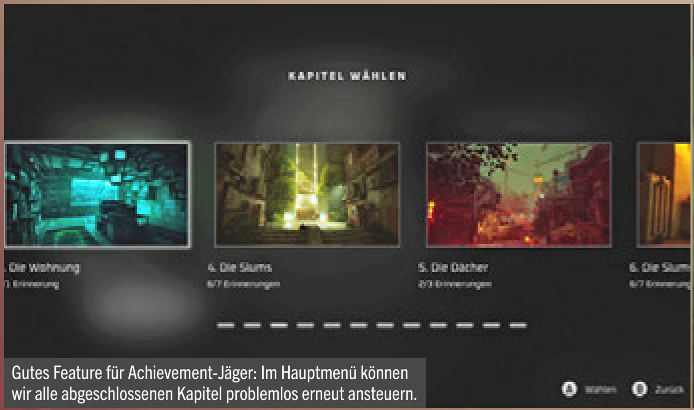
Daher freut es uns, an dieser Stelle schon einmal das vielleicht wichtigste Detail bezüglich Stray bestätigen zu können: Ja, die Katze ist verdammt niedlich, und ja, es gibt zahlreiche Möglichkeiten, mit ihr wirklich niedliche Dinge zu tun. Wer sich Stray in erster Linie auf den Wunschzettel gesetzt hat, um eine entspannte Zeit mit der charmanten Hauptfigur zu verbringen, sollte vor allem in den ersten Spielstunden voll auf seine Kosten kommen. Nicht nur Aussehen und Bewegungen der Katze sind äußerst realitätsnah, auch ihr Verhalten wirkt authentisch katzenhaft. Auf Knopfdruck können wir beispielsweise Gegenstände von der Tischkante schieben, Möbelstücke als Kratzbaum missbrauchen, mit NPCs schmusen oder uns zu einem schläfrigen Knäuel zusammenrollen. Meistens haben diese Aktionen gar keine wirkliche Funktion im Gameplay, trotzdem bereichern sie die Erfahrung ungemein und haben uns beim Spielen definitiv das ein oder andere „Awwwww“-Geräusch entlockt.

Süße Katze miez Cyberpunk

Stray ist allerdings nicht einfach eine Aneinanderreihung von entzückenden Momenten, sondern erzählt auch eine actionreiche Geschichte in einem dystopischen Cyberpunk-Universum. Frönen wir zu Beginn friedlich unserem Dasein als unbedarftes Kätzchen, werden wir im Laufe des Abenteuers in einen gesellschaftlichen Machtkampf hineingezogen.

Das Gameplay besteht in der ersten Hälfte noch größtenteils daraus, durch verlassene Gassen und Wohnungen zu streifen und dort Informationen zu sammeln, im hinteren Teil des Spiels stehen dann Sabotageaktionen, Gefangenenbefreiung und politischer Umsturz auf unserer Agenda.

Durch Schleichpassagen, Fetch-Quests und kleinere Rätsel kommt zwar Abwechslung ins Gameplay, der eigenwillige Zau-



Gutes Feature für Achievement-Jäger: Im Hauptmenü können wir alle abgeschlossenen Kapitel problemlos erneut ansteuern.



Das Charaktermodell der Hauptfigur basiert auf Murtaugh, dem Kater eines der Studiogründer. Der streunte früher auf den Straßen von Montpellier.

ber der ersten Hälfte geht bei den Missionen aber auch etwas verloren. Gerade weil diese Abschnitte immer weniger katzenspezifische Momente aufweisen.

Da es sich bei Stray um ein, mit rund sechs Stunden für den Hauptplot, recht kurzes Spiel handelt, kommt zumindest keine Langeweile auf. Optionale Nebenmissionen gibt es zwar, diese bestehen aber eigentlich nur daraus, gewisse Objekte einzusammeln. Wir können zum Beispiel Notenblätter für einen Musiker zusammentragen oder einem Fabrikarbeiter dabei helfen, seine Schlüssel zu finden.

Manche Orte oder Gegenstände können von B12 inspiziert werden, was die Erinnerungsfunktion der Drohne aktiviert und mehr Informationen zur Spielwelt freischaltet. Insgesamt 27 dieser Erinnerungen sind in den 12 Kapiteln des Spiels versteckt, von einem Open-World-Spiel ist Stray aber dann doch ein ganzes Stück entfernt.

Manche Stadtabschnitte sind etwas weitläufiger und werden mehr als einmal besucht, vor allem der letzte Spielabschnitt ist dann aber ziemlich klein und nicht mehr so reaktiv wie die vorherigen Kapitel, wodurch das Finale etwas abrupt und unbefriedigend wirkt.

Haben wir etwas übersehen, können wir allerdings nach Abschluss alle Kapitel bequem vom Hauptmenü aus beliebig wiederholen, ohne unseren Fortschritt zu verlieren.

Gameplaytechnisch wird zwar wenig Innovation geboten, dafür funktioniert aber auch jedes System, wie es soll. Die Steuerung geht super von der Hand und auch Videospiel-Einsteiger sollten keine größeren Probleme haben, die Spielfigur herumzumanövrieren.

In den ersten Kapiteln des Spiels haben wir den Zurks noch nichts entgegenzusetzen. Darum heißt es vorerst Reißaus nehmen.

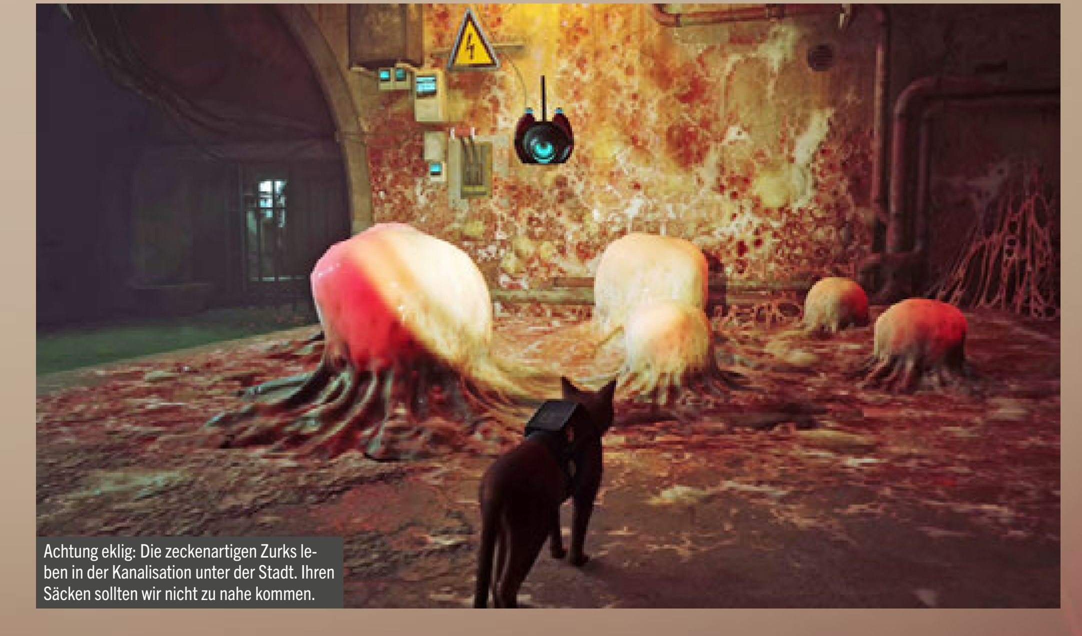
Die Obrigkeit und andere Blutsauger

Obwohl es sich bei Stray nicht um ein besonders schwieriges Spiel handelt, so ist es trotzdem auch kein kompletter Spaziergang. Auf unserer Reise durch die Ruinen der Metropole treffen wir gelegentlich auf Kreaturen, die uns gerne das Fell über die Ohren ziehen würden.

Der erste Gegnertyp, die Zurks, sind gigantische Zecken, die in Form und Farbe an die Headcrabs aus Half Life erinnern. Die sind im Schwarm unterwegs und versuchen, uns durch ihre schiere Zahl zu überwältigen. Um uns zu töten, reicht es schon, wenn eines der Viecher längere Zeit an uns dranhängt. Je mehr Blutsauger sich auf uns stürzen, desto schneller geht der Prozess vonstatten und desto langsamer können wir uns fortbewegen. Schaffen wir es nicht, die Biester schleunigst abzuschütteln, bestraft uns Stray mit einem Game Over.

Später im Spiel treffen wir dann auch noch auf Drohnen des Regierungsapparats, gegen die wir sogar noch wehrloser dastehen als gegen die Zurks. Haben die uns erst mal ins Visier genommen, heißt es schnell Reißaus nehmen, wollen wir nicht als frittierte Katze enden.

Dadurch, dass die Bewegungen und Geräusche der Katze sehr echt wirken, könnte die Gewalt im Spiel für Kinder verstörend sein. Auch Aussehen und Schnelligkeit der Zurks könnten bei den Kleinen Stress auslösen. Wer sich unsicher ist, sollte den Nachwuchs also zumindest nicht alleine losziehen lassen. ❑



Achtung eklig: Die zeckenartigen Zurks leben in der Kanalisation unter der Stadt. Ihren Säcken sollten wir nicht zu nahe kommen.



MEINE MEINUNG

Christian Fußy



Die Magie von Stray verbirgt sich in den kleinen Details.

Stray ist ein recht gewöhnliches Abenteuer aus ungewöhnlicher Perspektive und immer dann am Besten, wenn diese durch das Gameplay so richtig zur Geltung kommt. Der Plot über eine Katze, die sich anschickt, eine Stadt voller Roboter aus der Unterdrückung zu befreien, um zurück zu den eigenen Artgenossen zu gelangen, ist zwar ganz schön hanebüchen, wird aber so konservativ und ohne Augenzwinkern präsentiert, dass ich es durchaus charmant finde. In den ersten Spielstunden läuft man eigentlich nur von A nach B, sucht nach dem besten Weg zum Zielpunkt und schaut sich dabei die wunderschön designte Stadt an. Unterm Strich hat mir dieser Teil des Spiels aber tatsächlich am besten gefallen. Die ersten Interaktionen mit Objekten und Figuren in der Spielwelt haben etwas Magisches und Verspieltes. Später gibt es dann immer seltener neue Funktionen zu entdecken, dafür aber mehr klassisches Gameplay aus Rennen, Rätseln und Schleichen. Das erfüllt auch absolut seinen Zweck und ist dank Katzenprotagonist immer noch ziemlich niedlich. Der letzte Abschnitt wirkt dann aber doch etwas gehetzt. Hier hätte es gerne noch etwas mehr sein dürfen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Authentische Animationen
- ➕ Extremer „Awwww“-Faktor
- ➕ Schicke Optik
- ➕ Interessante Genre-Kombination
- ➕ Liebe zum Detail bei Welt- und Figurendesign
- ➕ Solides Gameplayfundament ohne Schnörkel
- ➕ Starke Musikuntermalung
- ➖ Generische Story
- ➖ Plätschert zum Ende hin etwas aus
- ➖ Keine manuelle Speicherfunktion

WERTUNG 8

As **Dusk** Falls

Genre: Adventure
Entwickler: Interior/Night
Hersteller: Xbox Game Studios
Termin: 19. Juli 2022
Preis: ca. 30 Euro
USK: ab 16 Jahren

Das für Xbox und PC veröffentlichte Story-Adventure As Dusk Falls erzählt eine interaktive und spannende Krimigeschichte über zwei Familien, die durch heftige Schicksalsschläge, Verbrechen und Gewalt miteinander verwoben werden. Wir verraten euch in unserem Test, was die packende Geschichte so draufhat.

Von: Maci Naeem Cheema

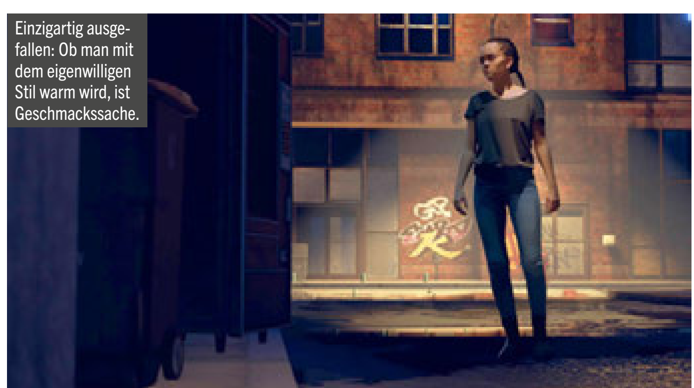
Die Xbox Game Studios glänzen aktuell mit großartigen Videospielen, die Millionen weltweite Fans begeistern. Ob der herausragende Fun-Racer Forza Horizon 5, der beliebte Shooter-Blockbuster Halo Infinite oder diverse kleinere Perlen wie Psychonauts 2 und der Multiplayer-Obsidian-Titel Grounded, es läuft ziemlich gut für die in der Vergangenheit häufig hinterherhinkende Konkurrenz von Playstation.

Mit dem Story-Adventure As Dusk Falls des Londoner Entwicklerstudios Interior/Night soll es nun wieder eine frische Spieleerfahrung geben. Ähnlich wie beim Sony-Studio Quantic Dream setzt man auf Interaktivität, knallharte Entscheidungen und zig Story-Verläufe, die man unmöglich vorhersehen kann. Darüber hinaus gibt es die Möglichkeit, As Dusk Falls mit bis zu sieben Freunden durchzuspielen – sogar mit einer App, falls es an den nötigen Controllern mangelt. Wie gut das alles funktioniert, ob die Geschichte, die sich über 30 Jahre erstreckt, begeistern kann und für wen As Dusk Falls ein Fehlgriff sein könnte, klären wir im Test.

Drei Kriminelle, zwei Familien, ein Überfall

Die knapp sechs- bis siebenstündige Handlung von As Dusk Falls stellt zwei sehr unterschiedliche Familien ins Zentrum. Vor allem zu Beginn fokussiert sich das Entwicklerteam dabei auf Familienvater Vince Walker, der mit seiner Ehefrau Michelle, seiner sechsjährigen Tochter Zoe und seinem mürrischen Vater Jim in einem Motel an der Route 66 landet. Dabei fängt alles noch recht handzahm an: Die meisten unserer Entscheidungen beziehen sich auf alltägliche Herausforderungen wie Zoes Erziehung, die offensichtlichen Spannungen innerhalb der kleinen

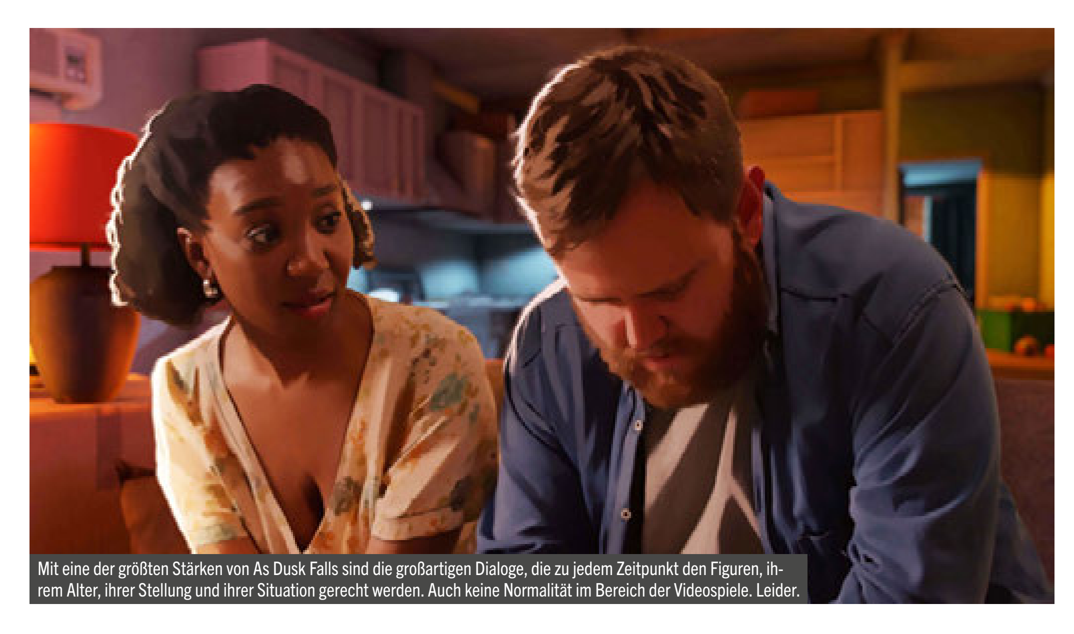

Von den Wurzeln bis zum Blatt: In As Dusk Falls spielen wir mehrere Familiengenerationen – spannend!


Einzigartig ausgefallen: Ob man mit dem eigenwilligen Stil warm wird, ist Geschmackssache.

Gruppe, die primär mit Großvater Jim zusammenhängen, und Vinces Karriere. Oder besser: Ex-Karriere. Sein bisheriger Arbeitgeber, eine Fluggesellschaft, möchte einen Fehler vertuschen und Vince dazu zwingen, eine Abfindung zu unterschreiben. Ob das wirklich so eine gute Idee ist?

Und dann gibt es da noch die Familie Holt, die bereits seit über 150 Jahren in der Gegend Two Rock County in Arizona lebt, in die es auch die Walkers verschlagen hat. Dabei lernen wir gleich zu Beginn, dass die drei Brüder Tyler, Dale und Jay in einem dicken Haufen an Problemen stecken. Was genau der Auslöser ist, warum die drei Jungs die moralischen Grenzen ihrer Handlungen immer weiter ausreizen und wie es dazu kam, dass sie exakt dasselbe Motel bewaffnet überfallen, in dem die Walkers nächtigen, verraten wir natürlich nicht. Doch offensichtlich spitzt sich die Lage mitsamt nervösem Polizeiaufgebot und Geiselnahmen ordentlich zu.

Als wäre das nicht schon genug, gibt es auch noch den fragwürdigen und aggressiven Sheriff Dante Romero, der einige Leichen im Keller hat und der komplexen und vielschichtigen Situation weitere Graustufen und Überraschungen hinzufügt. Je nachdem, welche Entscheidungen wir treffen, ändert sich dabei die Story gravierend. Relevante Charaktere können sterben oder überleben, sich voneinander entfernen, sich hassen, oder gar schlimmeres. Dabei muss auch gesagt werden: Wer sich an As Dusk Falls wagt, der sollte wissen, dass schwierige Themen wie Selbstmord, häusliche Gewalt, Panikattacken und Traumata eine wichtige Rolle spielen.



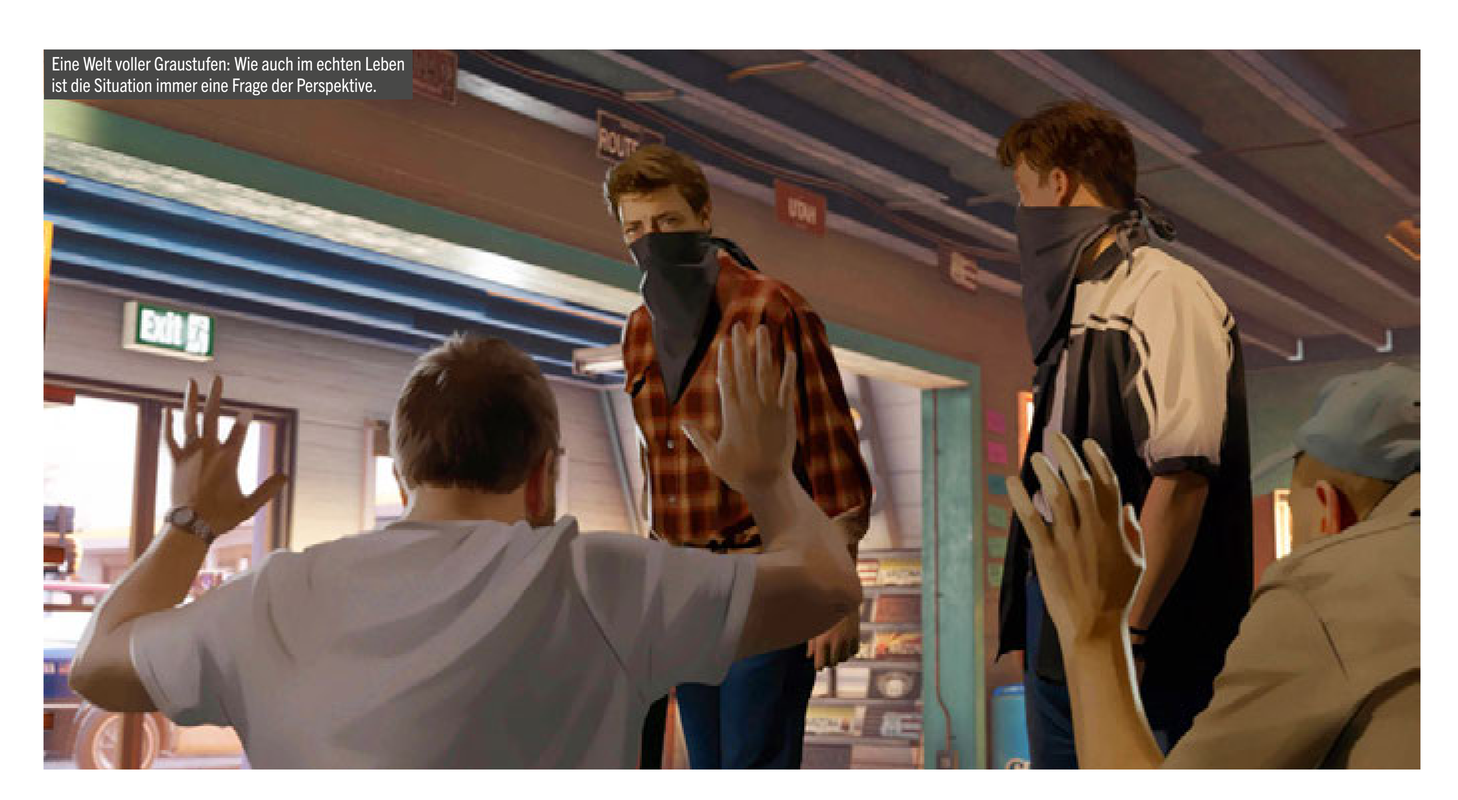
Mit eine der größten Stärken von As Dusk Falls sind die großartigen Dialoge, die zu jedem Zeitpunkt den Figuren, ihrem Alter, ihrer Stellung und ihrer Situation gerecht werden. Auch keine Normalität im Bereich der Videospiele. Leider.

Besser gemeinsam statt einsam verzweifeln

Man kann sich problemlos alleine in die dramatische und großartig erzählte Krimigeschichte von As Dusk Falls stürzen, eine faszinierende Erfahrung bekommt man aber mit etwas Verstärkung. Wie bereits erwähnt, lässt sich die interaktive Geschichte mit insgesamt sieben Freunden spielen – via Controller oder App. Dabei funktionieren beide Möglichkeiten problemlos. Die Companion-App „As Dusk Falls" verlangt schlicht von uns, dass wir uns mit demselben Netzwerk verbinden wie unsere Konsole oder unser PC. Und hier liegt der Reiz des Abenteuers: Wer sich in einer Freundesgruppe oder innerhalb der Familie in die Geschichte rund um Vince, Zoe und Jay stürzt, der sollte mit jeder Menge Diskussionen rechnen. Während einzelne Entscheidungen nämlich pro Stimme an Wahrscheinlichkeit gewinnen und daraufhin anhand der Optionen zufällig gewählt werden, so müssen große Schicksalsentscheidungen zuallererst eine Mehrheit erreichen – und das kann schon mal hitzig werden.

Die Beine in die Hand nehmen und flüchten oder den offenen Kampf suchen? Jemanden erschießen oder laufen lassen und somit größere Gefahren aufgrund unserer Moral zulassen? Anders als ein Großteil der Quantic-Dream-Spiele setzt man bei As Dusk Falls auf Realismus. Übernatürliche Kräfte, Sci-Fi-Elemente oder Ähnliches bleiben außen vor, dafür gibt es eine packende und verzwickte Story mitten aus dem Leben gegriffen, die sich anfühlt wie eine wirklich gute TV-Serie im Miniformat. Ganz besonders, je weiter man voranschreitet. Zu Beginn benötigt As Dusk Falls nämlich noch etwas, um ins Rollen zu kommen, gerade die zweite Hälfte reißt dafür aber wirklich mit.

Das liegt primär daran, dass uns die vielen Charaktere richtig ans Herz wachsen. Ob es der schüchterne Jay ist, der von seiner Familie von einem Fiasko ins



Eine Welt voller Graustufen: Wie auch im echten Leben ist die Situation immer eine Frage der Perspektive.


Hoher Wiederspielwert: Typisch für das Genre schreit As Dusk Falls nach vielen weiteren Spieldurchläufen.

Nächste gejagt wird, der mürrische Großvater Jim, der einige Schatten der Vergangenheit mit sich herumträgt, oder einer der diversen Nebencharaktere. Mit jeder neuen Person werden weitere spannende Themen in den Handlungsbogen gestrickt oder bereits bestehende Situationen intensiviert. Kaum ein Charakter ist klar gut oder böse, daher werden auch unterschiedliche Mitspieler mit unterschiedlichen Charakteren sympathisieren – wieder ein Pluspunkt für den Multiplayer-Aspekt von As Dusk Falls. Am Ende ist es aber egal, ob man gemeinsam oder mit Freunden die Reise in die nordamerikanische Provinz antritt, faszinierend und großartig geschrieben sowie präsentiert ist sie allemal.

Gameplay: Wenig Abwechslung, kaum Kreativität

Ein Problem, das As Dusk Falls mit sich herumschleppt, ist, dass es recht wenig Gameplay aufzuweisen hat. Ein gutes Stück weniger, als das bei Konkurrenten wie etwa den Abenteuern aus dem Hause Quantic Dream der Fall ist. Die Interaktivität abseits der Entscheidungsfindung beschränkt sich meist auf simples Button-Mashing oder Quick-Time-Events. Wer auf kreative, spielerische Momente hofft, der wird enttäuscht. Es gibt keine Rätsel, keine Fundgegenstände, kein Inventar oder andere Formen von tiefergehenden Gameplay-Strukturen.

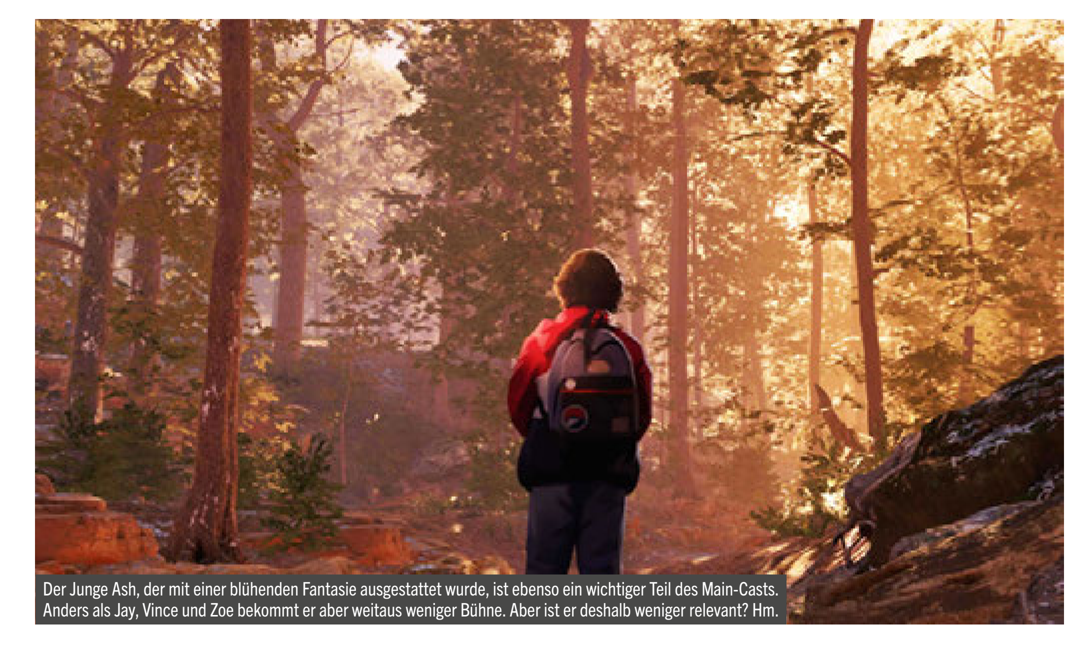
Was uns gut gefallen hat: Nach jedem Kapitel werden uns interessante Daten zum Spielstil angezeigt, beispielsweise ob wir sehr familienbewusst sind, zu schnellen Entscheidungen tendieren, oft nachgeben und so weiter. Sonderlich viel Einblick bekommt man aber leider auch nicht, da wäre mehr drin gewesen.

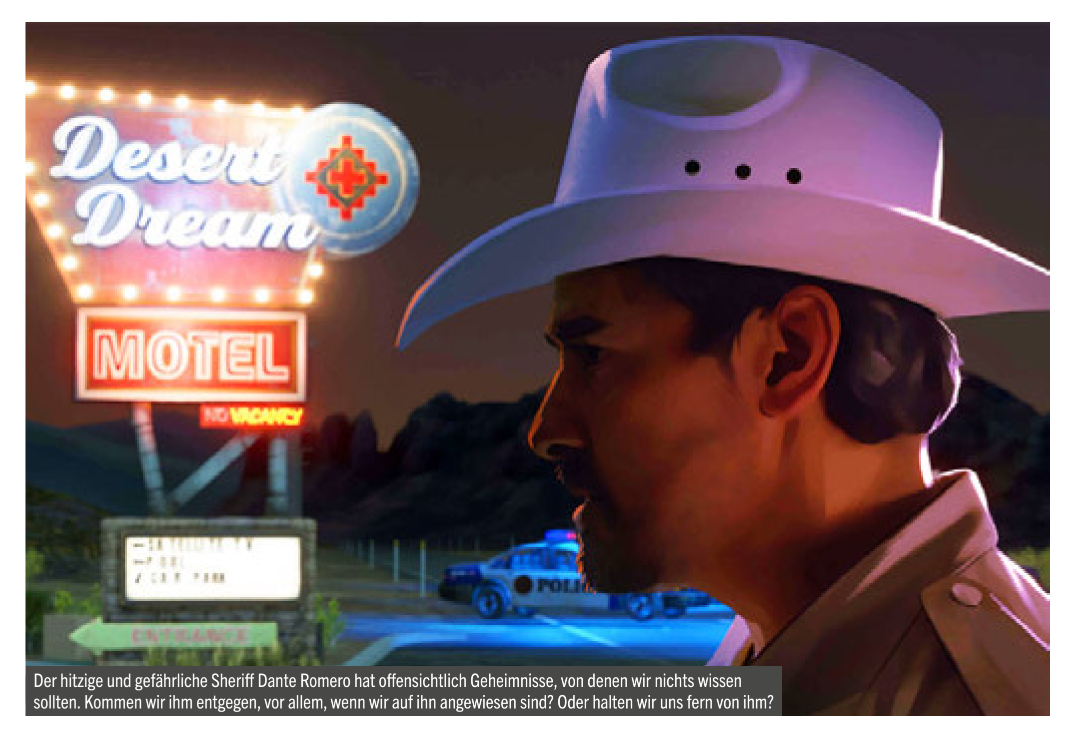
Herausforderungen, die nicht moralischer Natur sind, gibt es ebenso keine. Höchstens die, dass man den Controller nicht in der falschen Situation auf die Seite legt. Das ist zwar kein gravierendes Problem, das den Spielspaß einschränken würde, aber durchaus verschenktes Potenzial – ganz besonders, wen man bedenkt, wie stark die Erzählung ist. Hätte man sich in diesem Bereich mehr getraut und sich weiter von Genre-Nachbarn und festgesetzten Normen wegbewegt, so wäre möglicherweise eine bedeutend faszinierende Erfahrung drinnen gewesen. Meisterwerke wie What Remains of Edith Finch zeigen, was dabei rumkommen kann, wenn sich Geschichte und Gameplay tatsächlich die Hand geben. Am Ende ist As Dusk Falls dennoch ein tolles Spiel geworden. Wer jedoch ins Stolpern kommen könnte, sind Leute, die mit dem speziellen und originellen Grafikstil nicht so richtig warm werden. Der ist nämlich ganz besonders eines: gewöhnungsbedürftig.

Artstyle: originell, eigenartig und gewöhnungsbedürftig

As Dusk Falls setzt auf Stop-Motion-Animationen, die zwar wie handgezeichnet wirken, dabei aber auch stark auf Realismus setzen. Das erzeugt in manchen Szenen einen wirklich tollen Effekt, der sich angenehm vom typischen Einheitsbrei der modernen Spielebranche absetzt, in anderen kann der Stil aber auch echt stören; vor allem dann, wenn man auf einem alten Rechner oder einem älteren Xbox-Modell spielt. Wer As Dusk Falls beispielsweise auf der originalen Xbox One spielt, die 2013 veröffentlicht wurde, der hat mit Rucklern zu kämpfen, die sich besonders in den insgesamt sechs Kapitelintros tummeln.

Ob man mit der visuellen Aufmachung von As Dusk Falls warm wird oder nicht, ist definitiv Typsache. Selbst bei uns in der Redaktion gehen die Meinungen stark auseinander. Manche finden den Stil schlicht nicht abwechslungsreich


Der Junge Ash, der mit einer blühenden Fantasie ausgestattet wurde, ist ebenso ein wichtiger Teil des Main-Casts. Anders als Jay, Vince und Zoe bekommt er aber weitaus weniger Bühne. Aber ist er deshalb weniger relevant? Hm.



Der hitzige und gefährliche Sheriff Dante Romero hat offensichtlich Geheimnisse, von denen wir nichts wissen sollten. Kommen wir ihm entgegen, vor allem, wenn wir auf ihn angewiesen sind? Oder halten wir uns fern von ihm?

genug und entdecken zu wenig spannende Elemente darin. Andere können der Originalität und den Graphic-Novel-Anleihen weitaus mehr abgewinnen. Was der grafischen Erscheinung ordentlich unter die Arme greift, ist die fantastische Synchro. Die überzeugt auf Deutsch und auf Englisch und glänzt mit wohlklingenden und emotionalen Stimmen, ganz besonders natürlich in der originalen Vertonung. Durch das nordamerikanische Setting kommt da durch Akzente und Dialekte ein ganz anderes Flair rüber. Weitere verfügbare Sprachen sind Französisch, Italienisch, Japanisch, vereinfachtes und traditionelles Chinesisch, Russisch, Spanisch, Portugiesisch und Koreanisch. Also eine ganze Menge.

Auch im Bereich der Barrierefreiheit bietet As Dusk Falls interessante Optionen. So können Texte laut vorgelesen werden, egal ob im Menü oder im Spiel. Ebenso lässt sich das User-Interface visuell abflachen und Benutzeroberflächentexte lassen sich in Kleinbuchstaben darstellen.

Fazit: Für manche ein Schmaus, für andere ein Graus

As Dusk Falls ist ohne Frage ein hervorragender Vertreter seines Genres, der mit einer spannenden und verzwickten Geschichte über zwei Familien beeindruckt und dabei unzählige Story-Verläufe zulässt, die sich schön voneinander absetzen. Der Grafikstil ist zwar sehr eigen, dafür aber auch mutig und originell. Wer das Spiel kennt und über einen Screenshot von As Dusk Falls stolpert, der weiß vermutlich sofort, um welches Spiel es sich handelt. Das kann man von einigen Quantic-Dream-Spielen nicht behaupten. Doch wer sich mit den Stop-Motion-Animationen nicht anfreunden kann, sich von einem Videospiel mehr Gameplay wünscht oder den unangenehmen Thematiken abgeneigt gegenübersteht, die As Dusk Falls anspricht, der könnte seine Probleme haben. As Dusk Falls ist seit dem 19. Juli 2022 für Xbox Series X/S, Xbox One und PC verfügbar, für Abonnenten auch im Xbox Game Pass. Ein Release für PlayStation ist eher unwahrscheinlich, da die Xbox Game Studios hier als Publisher fungieren. ❑



Unser Tipp: Gemeinsam macht das Abenteuer am meisten Spaß. Spielt also, wenn möglich, mit ein paar Freunden!

MEINE MEINUNG

Maci Naeem Cheema



Es steht und fällt mit dem Style ...

Ich hatte echt richtig Spaß – ganz besonders in einer Gruppe mit Freunden! – mit dem Ding. Die Geschichte reißt vor allem ab der zweiten Hälfte richtig mit, die Charaktere sind super und keinesfalls einfach nur in „Billo-Kategorien“ wie herzensgut und lieb oder grausam und böse einzuordnen, die Dialoge realistisch und passend zu den Szenarien und Persönlichkeiten, und der originelle Stil aus echten Schauspielern mitsamt Aquarell-Filter und Comic-Style ist mir einfach tausendmal lieber als das x-te Spiel mit modernem Realismus oder hübscher Pixelgrafik – einigen scheint der aber richtig ein Dorn in Auge zu sein. Wer sich vom Look nicht abschrecken lässt, der sollte definitiv mal reinspielen. Über den Xbox Game Pass ist das ja ziemlich easy.

PRO UND CONTRA

- ⊞ Packende Geschichte, die auch ohne Übernatürliches oder Sci-Fi-Elemente auskommt
- ⊞ Origineller Grafikstil, der das Spiel angenehm von Genre-Nachbarn abhebt
- ⊞ Ein Multiplayer-Bereich, der die Spielerfahrung tatsächlich erweitert
- ⊞ Schwierige Entscheidungen, die selten den Ausgang erahnen lassen
- ⊞ Durch eine Vielzahl an Möglichkeiten ein hoher Wiederspielwert
- ⊞ Enorm realistische Dialoge, die den Persönlichkeiten, ihrem Alter und ihrer Rolle gerecht werden
- ⊞ Kaum technische Probleme
- ⊞ Professionelle Vertonung in einer Vielzahl an Sprachen, die durch die Bank überzeugen
- ⊞ Seit Tag Eins im Game Pass verfügbar
- ⊟ Wenig spielerische Abwechslung
- ⊟ Kaum kreative Ideen im Bereich des Gameplays
- ⊟ Keine Extras wie Artworks, Charakter- und Welteinträge oder Ähnliches im Menü
- ⊟ Nur 6 bis 7 Stunden für einen Durchlauf

WERTUNG 8



ENDLING

EXTINCTION IS FOREVER

In diesem Indie-Game im 2D-Scroller-Gewand lenken wir eine Fuchsmama durch eine dystopische Zukunft und erleben sehr bewegende Momente.

Von: Antonia Dreßler

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Herobeat Studios
Hersteller: HandyGames
Termin: 19. Juli 2022
Preis: ca. 30 Euro
USK: ab 12 Jahren

Zu Anfang ziehen wir alleine durch die Welt und müssen unseren Welpen Nahrung besorgen, die wir dann zurück in den Bau bringen.

Du hast dich verlaufen. Schon wieder hast du dich verlaufen. Aber kein Wunder, früher standen hier viele Bäume, an denen du dich orientiert hast und jetzt liegt alles brach. Wenn es nur nicht so kalt und dein Magen einfach mal ruhig wäre … Deine Gedanken sind bei deinen Kindern, die auf dich warten und die etwas zu essen brauchen – nicht auszumalen, was passiert, wenn du nichts findest.

Betrüblich ist ein Wort, mit dem sich die Stimmung und Handlung von Endling beschreiben lässt, dem Erstlingswerk des spanischen Studios Herobeat, das am 19. Juli für PC, PS4, Xbox One und Nintendo Switch erschienen ist. In einer dystopischen Zukunft voller Gefahren werden wir auf tragische Art mit unserer Sterblichkeit konfrontiert und manövrieren uns als Fuchs durch eine Welt, die einem schnellen Wandel unterliegt.

Zwei Erzählungen

Die Handlung lässt sich in zwei Grundprämissen zusammenfassen. Zunächst einmal sind wir der vermutlich letzte Fuchs der Welt, der direkt zu Beginn des Spiels einen Wurf Welpen auf die Welt bringt. Die zweite Prämisse bezieht sich auf das Environmental Storytelling, also die Geschichte, die durch den Wandel unserer Umgebung erzählt wird. Sie ist im Prinzip das, was passieren würde, wenn Menschen sich nicht mehr für Umwelt, Nachhaltigkeit und die generellen Auswirkungen ihrer Handlung über die kurzfristige Gewinnmaximierung bzw. Versorgen im Kleinen interessierten.

Als Fuchs ziehen wir in 2D-Scroller-Manier durch eine wunderschön gezeichnete 3D-Welt, voller Gefahren, die vor allem menschlicher Natur sind. Jede Nacht verlassen wir den Fuchsbau auf der Suche nach Nahrung, erkunden die Umgebung, erschließen weitere Wege und gehen Ereignissen nach. Im Verlauf des Spiels tauchen immer mehr Gegebenheiten auf, die von uns ein strategisches Vorgehen verlangen und eines vorsichtigen Vorgehens bedürfen.

Das erwartet euch

Wie andere Indie-Spiele auch entzieht sich Endling einer Kategorisierung innerhalb der klassischen Genres, schafft aber eine angenehme Mischung aus Taktik- und Schleichelementen, Erkundung und Storytelling. Der Fokus liegt überwiegend auf letzterem und wird durch die Atmosphäre getragen, die zum Glanzstück des Titels gehört. Nicht nur das wunderschöne Artdesign, sondern auch der Soundtrack tragen einiges zur Stimmung bei und befeuern die Emotionalität, die wir beim Durchspielen empfanden.

Endling ist ein sehr kurzer Titel, der mit knapp vier Stunden gut an einem Abend durchgespielt



Die Gefahren sind oft menschlicher Natur und bei der Futtersuche kann es schonmal zu ein paar Problemen kommen.

Die Welt in Endling ist unnachgiebig und durch äußere Faktoren bestimmt, die wir als kleiner Fuchs nicht beeinflussen können.

werden kann, für knappe 30 Euro bietet der Titel leider kaum Wiederspielwert. Die Stärke des Spiels liegt nämlich darin, dass man stets mit neuen Situationen konfrontiert wird, mit denen man nicht gerechnet hätte. Die sich daraus ergebenden mitunter beklemmenden Situationen regen zum Nachdenken und Innehalten an, was bei einem weiteren Spieldurchlauf einfach nicht gegeben ist.

An dieser Stelle geben wir also eine deutliche Empfehlung ab, sich nicht weiter mit dem Titel und dementsprechend dessen Handlung zu befassen, wenn man bereits vorhat, Endling zu spielen. Natürlich werden wir keine größeren Spoiler einfügen und uns bei der Handlung auf die ersten Minuten beschränken.

Auf der Suche nach dem verlorenen Jungen

Das Ziel des Spiels, also unsere Langzeitmotivation und der Handlungsrahmen, ist es, eines unserer Fuchswelpen wiederzufinden, das direkt zu Anfang aus unserem Bau entführt wurde. Regelmäßig lesen wir eine Fährte auf und folgen dieser, um weiter Hinweise über den Verbleib unseres Jungen zu erhalten. Im Folgenden schalten wir weitere Gebiete frei, treffen auf andere Tiere und Menschen und beobachten deren Schicksal, das unserem an Tragik oft in Nichts nachsteht. Nach kurzer Zeit begleiten uns die Welpen dann durch die Welt und fressen das Futter, sobald wir es ihnen vor die Füße legen.

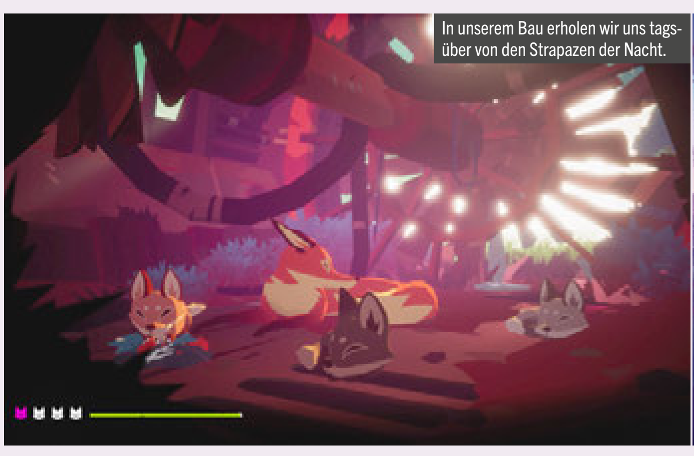
Die Suche nach geeigneten Nahrungsmitteln stellt sich als nicht allzu schwierig heraus und prinzipiell müssen wir dafür keine großen Risiken eingehen. Wissen wir nicht genau, wo wir gerade rauskommen, können wir jederzeit eine Karte öffnen, die hilft, durch die verschlungenen Wege zu navigieren. Diese sind oftmals verzweigt und es gibt selten nur einen Pfad zum gewünschten Ziel, was sich im späteren Verlauf als relevant herausstellt, wenn wir Gefahren aus dem Weg gehen müssen, die je nach Tageszeit ihre Position verändern.

Alles ein bisschen leichter als gedacht

Durch die Kameraperspektive können wir nicht sehr weit schauen, der Zeitdruck vor Tagesanbruch wieder im Bau zu sein, sorgt aber stets dafür, dass man die schnelle Reisemethode des Rennens wählt. Dabei ist Vorsicht geboten, denn Wildtierfallen und unfreundliche Menschen sind unterwegs, die bei einem Aufeinandertreffen für eine Verletzung unsererseits sorgen. Sind wir einmal verletzt, überstehen wir ein zweites Aufeinandertreffen nicht, allerdings heilen wir uns rasch. Während wir erst sehr langsam hinken, können wir bald schon wieder schneller laufen und bereits in derselben Nacht wieder rennen. Das grenzt den Titel scharf von jeglichem Survival-Spiel ab und bestärkt den Fokus auf die Narrative.

Auch in anderen Belangen ist der Titel stets sehr fair und stellt dadurch letztlich kaum eine Herausforderung dar. Sollte man doch mal ableben, so fängt man den Tag

Der Kamerawinkel ist absichtlich so gewählt, dass wir manche Gefahren nur sehr kurzfristig erkennen, wenn wir unbedacht durch den Wald rennen.


In unserem Bau erholen wir uns tagsüber von den Strapazen der Nacht.


Nicht alle Menschen sind feindlich, aber vor manchen müssen wir uns dafür umso mehr in Acht nehmen und es kann handgreiflich werden.

einfach neu an und auf die meisten Ereignisse wird man mit der Nase gestoßen.

Mehr so gefühlte Risiken

Die Geschichte ist im Übrigen sehr linear, zwar kann man theoretisch einzelne Events verpassen, das Ende ist jedoch festgesetzt. Der einzige Unterschied macht sich bei der Anzahl der Welpen aus, die wir bis zum Ende des Spiels durchbekommen, jedoch lässt es sich überaus einfach vermeiden, ein Junges zu verlieren.

Rennen wir mal zu schnell und weit voran, kann es passieren, dass wir einen ziemlich weiten Weg zur Abholung unseres Nachwuchses haben und dabei kann es schon mal zu Zeitdruck kommen, schließlich dauert die Nacht nicht ewig lang. Im Stresstest zeigt sich aber, dass es keine wirklich schlimmen Nachteile mit sich bringt, wenn man nach Tagesanbruch noch draußen ist. Es tauchen lediglich Menschen auf, die einem den Pfad weg vom Bau versperren und die Welpen verlieren schneller ihr Sättigungsgefühl.

Empfehlen können wir Endling jedem Tierliebhaber, der sich mit traurigen Realitäten und Prognosen abfinden kann. Wer düstere und melancholische Geschichten mag, wird hier nicht enttäuscht werden, nah am Wasser gebaute Personen dürfen sich zudem auch auf ein paar Tränchen einstellen. Nein, das Spiel ist kein Feel-Good-Titel und lässt uns mit gemischten Gefühlen zurück, die Erfahrung wollen wir aber trotzdem nicht missen.

Da steckt Liebe drin

Besonders gefallen haben uns die vielen kleinen Details, die einem nach und nach auffallen. So humpeln wir nach einer Verletzung und treten alle vier Schritte mit dem verletzten Bein auf, nach und nach wird unser Gang immer geschmeidiger, statt ganz plötzlich sofort geheilt zu sein. Bäume werden sukzessive über die Zeit gefällt und die Umgebung verändert sich langsam aber stetig. Die Animationen, wenn man mit seinem Jungen interagiert, sind zuckersüß und die Steuerung ist vor allem via Gamepad sehr gelungen.

Am Ende ist es bei dem relativ stolzen Preis von 30 Euro aber eine Ermessensfrage, ob die vier Stunden einem reichen, zumal der geringe Wiederspielwert ein echter Wermutstropfen ist. Das Gameplay dürfte für den ein oder anderen außerdem sicherlich zu langsam und wenig komplex sein.

Wer darüber hinwegsehen kann oder dem Spiel während eines Sales über den Weg läuft, kann getrost zuschlagen und bekommt eine schöne Geschichte mit sehr viel Atmosphäre. Dass die Entwickler hier viel Liebe reingesteckt haben, merkt man auf jeden Fall vom stimmungsvollen Anfang bis zum ergreifenden Ende. ❑

MEINE MEINUNG

Antonia Dreßler



Endling hat mich kalt erwischt und das ist seine Stärke.

Ganz theoretisch könnte man Endling in die Sparte der Serious Games zählen, statt zu informieren holt es einen aber vornehmlich emotional ab. Wenn man mit nichts rechnet, trifft es einen besonders hart und genauso sollte der Titel gespielt werden. Das mitunter minimalistische Sounddesign sowie die wunderschöne Grafik unterstreichen diese Stärke nocheinmal und geben dem Spiel einen letzten Schliff. Endling hinterlässt uns davon ab nicht etwa mit einem positiven Gefühl, sondern sorgt eher für einen dicken Kloß im Magen. Die Geschichte ist deprimierend, gleichzeitig jedoch auch hoffnungsvoll und vor allem kurzweilig. Für Liebhaber von kleinen Titeln mit ernster Handlung und wunderschönen Animationen nur zu empfehlen – haltet aber lieber ein paar Taschentücher parat.

PRO UND CONTRA

- ➕ Soundtrack /-design
- ➕ Schöne Animationen
- ➕ Viel Liebe zum Detail
- ➕ Emotional Mitreißen
- ➕ Angenehmes Gameplay
- ➖ Sehr linear
- ➖ Stellenweise zu leicht




Die Grafik, Kulisse und Atmosphäre sind wunderschön und packend.

Hard West 2 erzählt eine neue (trashige) Story und knüpft nicht an den ersten Teil an.

Hard West 2

Genre: Rundentaktik
Entwickler: Ice Code Games
Hersteller: Good Shepherd Entertainment
Termin: 04. August 2022
Preis: ca. 25 Euro
USK: nicht geprüft

Cowboys, Okkultismus und eine Extraportion XCOM: Fertig ist die Taktik-Mischung, die auch im zweiten Teil funktioniert. Zum Hit reicht's leider trotzdem nicht.

Von: Felix Schütz

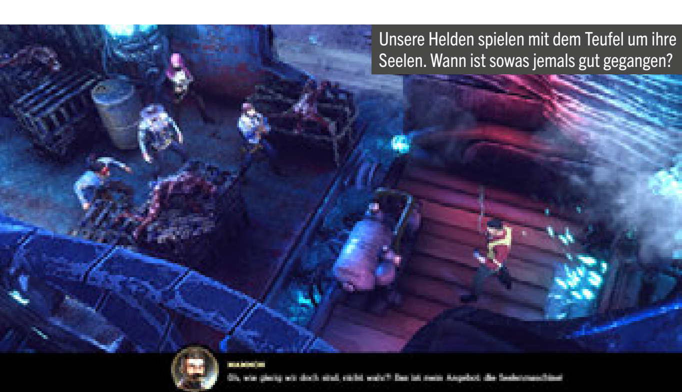
Im Fahrwasser von XCOM ist schon so manches Taktikspiel aufgetaucht, manche waren sogar richtig gut. Eines davon war Hard West, das wir 2015 getestet haben. Unser Fazit damals: „Keine Oberklasse, aber ein solider Taktikspaß mit netten Ideen. Mehr davon!" Gesagt, getan: Sieben Jahre später ist Hard West 2 da und es macht seine Sache gut. Wer ein ordentliches Rundentaktik-Spiel mit XCOM-Einschlag sucht, macht da nichts verkehrt. Allerdings steckt der Teufel nicht nur in der Story (tut er wirklich!), sondern auch im Detail. Im Test klären wir, wo Hard West 2 ins Schwarze trifft und wo noch Luft nach oben bleibt.

Seelenräuber im Wilden Westen

Das erste Hard West wurde noch von Creative Forge Games entwickelt, der Nachfolger dagegen stammt von Ice Code Games. Trotz Entwicklerwechsel bleibt Hard West 2 dem Konzept des ersten Teils treu. Ihr erlebt also auch diesmal wieder ein ordentlich trashiges Abenteuer, das ein bleihaltiges Wild-West-Szenario mit allerlei Gruselkram und Fantasy vermixt. Um durchzublicken, braucht ihr den ersten Teil übrigens nicht kennen, da Hard West 2 eine eigenständige Handlung erzählt. Die wird anders als im Vorgänger auch nicht in mehrere Kurzgeschichten unterteilt, es gibt also nur noch einen zusammenhängenden Plot. Es beginnt mit dem Revolverhelden Gin Carter, der mit seiner kleinen Gaunerbande einen Raubüberfall auf einen Zug verübt. Dumm nur, dass sich an Bord kein kostbares Diebesgut, sondern der Leibhaftige befindet. Noch während sich unser Team durch die Gegnerreihen schießt, verwandelt sich der Zug in ein monströses Höllengefährt, das auf mächtigen Stahlbeinen über die Gleise donnert. Der Überfall endet für unsere Truppe katastrophal: Carter und seine Gefährten werden ihrer Seelen beraubt, womit das Spiel des Ziels klar sein dürfte: den Teufel jagen und die verlorenen Seelen zurückgewinnen.

Sechs Halunken müsst ihr sein

Für ihren seichten Plot dürften die Entwickler keinen Preis gewinnen, doch er reicht vollkommen aus, um die Rundentaktik für 20 bis 25 Stun-



Unsere Helden spielen mit dem Teufel um ihre Seelen. Wann ist sowas jemals gut gegangen?



Cool: Mehrere Missionen spielen auf einem fahrenden Zug, wo ihr sogar reiten dürft.

den zusammenzuhalten. Die Inszenierung ist allerdings nur Mittelmaß: Es gibt Zwischensquenzen, die aus leicht animierten Artworks bestehen und die große Ereignisse illustrieren sollen, ohne dabei wirklich mitzureißen. Und es gibt jede Menge Dialoge, von denen die meisten auf Englisch eingesprochen wurden. Die Vertonung ist nicht die beste, manche Sprecher tragen ihre Rollen etwas zu dick auf, was sicher auch dem trashigen Skript geschuldet ist. Unterm Strich geht das aber noch in Ordnung, schließlich nimmt sich die Story selbst nicht wirklich ernst.

Im Spielverlauf versammelt Carter mehrere Begleiter um sich. Von der sechsköpfigen Truppe dürfen aber immer nur vier eine Mission bestreiten, die zwei anderen bleiben auf der Ersatzbank. Die Figuren tappen zwar in das ein oder andere Klischee, sind aber trotz allem ganz gut gemischt. Neben Carter begleiten euch beispielsweise die agile Hexe Flynn, der untote Old Man Bill, der schießwütige Priester Lazarus sowie die amerikanischen Ureinwohner Laughing Deer und Cla'Lish. Jede Figur verfügt über einzigartige Fähigkeiten und passive Eigenschaften, die wir im Spielverlauf freischalten und die dafür sorgen, dass die gesamte Truppe bis zum Schluss relevant bleibt.


An rot schimmernden Objekten lassen wir Schüsse abprallen und treffen so Feinde hinter ihrer Deckung.

Zugweise zugfahren

Den Großteil der linearen Story verbringt ihr in Missionen, die eine gute Mischung bieten. In manchen Levels müssen wir uns gegen eine Übermacht zur Wehr setzen oder zu einem besonderen Ziel vorarbeiten. Es gibt ein paar (simple) Bossgegner und mehrere Raubüberfälle, einmal sind wir auch in einem spirituellen Setting unterwegs. Die interessantesten Levels sind allerdings die, in denen wir fahrende Züge erobern oder verteidigen müssen. In diesen Missionen dürfen unsere Helden nämlich reiten, was nicht nur cool aussieht, sondern auch das Gameplay sinnvoll erweitert. So schicken wir einen Helden etwa in den Sattel, lassen ihn schnell um einen Zugteil herumgaloppieren und beordern ihn dann wieder an Bord, um so beispielsweise den Gegnern in den Rücken zu fallen. Die Widersacher genießen allerdings die gleichen Vorteile und rücken ebenfalls auf Pferden an, das sorgt für Dynamik in diesen Missionen.

Unterschiede zu XCOM

Der Rest wirkt auf den ersten Blick vertraut, wer schon mal XCOM oder das erste Hard West gespielt hat, kennt die Grundlagen. Pro Runde schicken wir unsere Truppe von Deckung zu Deckung, lassen sie angreifen oder Spezialkräfte einsetzen. Dann ist der Gegner dran, so geht's Zug um Zug. Allerdings finden sich auch wichtige Unterschiede zu Firaxis' XCOM-Serie. So verfügen alle Helden beispielsweise über drei Aktionspunkte, die wir beliebig einteilen dürfen. Ein Gewehrschuss verbraucht drei Punkte, ein Pistolenschuss dagegen nur zwei, Nahkampfattacken einen. Das Coole daran: Wenn Punkte übrig bleiben, darf man sie auch nach einem Angriff verwenden, das heißt, ihr könnt beispielsweise eine Bombe werfen, dann in Deckung gehen und euch schnell noch ein Heilpaket reinpfeifen, alles in einer Runde. Damit ihr eure Züge genauer planen könnt, zeigt euch das Spiel netterweise genau an, wie hoch eure Trefferchancen sind, sobald ihr den Cursor über das Spielfeld bewegt. Das Interface macht hier einen guten Job, sodass ihr leicht die ideale Schussposition für eure Truppe finden könnt.

Und das ist auch bitter nötig, denn in Hard West 2 steht ihr praktisch immer einer feindlichen Übermacht gegenüber. Sechs, acht oder auch mal zehn Gegner auf einmal sind keine Seltenheit. Das wirkt anfangs unfair, zumal es keine Overwatch-Funktion wie in XCOM gibt. Das heißt, ihr könnt eure Helden nicht einfach in Deckung schicken und die Gegner gemütlich mit Reaktionsschüssen wegpflücken. Dafür haben sich die Entwickler aber ein anderes Feature ausgedacht, das Hard West 2 von der Masse abhebt: das Bravado-System.

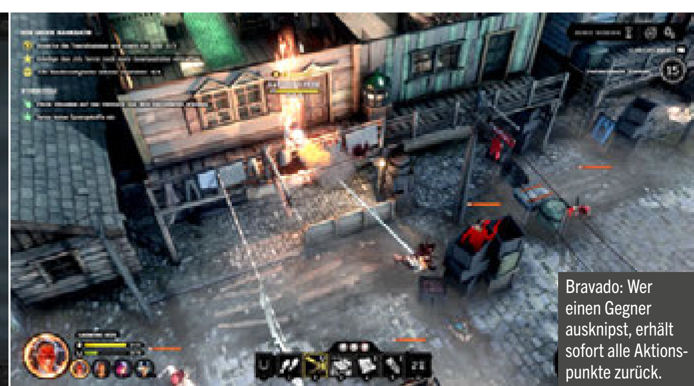
Der (einzige) Weg zum Sieg

Die Mechanik ist simpel, hat aber weitreichende Folgen: Sobald es einer Spielfigur gelingt, einen Gegner zu töten, erhält sie all ihre Aktionspunkte zurück. Dabei spielt es keine Rolle, ob man Schusswaffen, Knüppel, Dynamit oder Magie anwendet, Hauptsache der Gegner bleibt liegen. Wenn ihr dann noch ein weiteren Feind besiegt, gibt's gleich nochmal frische Aktionspunkte. Auf diese Weise lassen sich beliebig viele Tötungen verketten, das Bravado-System hat kein Limit und belohnt aggressives Vorgehen. Weil eure Waffen aber selten genügend Schaden anrichten, um Feinde mit einem Treffer auszuknipsen, müsst ihr die Fähigkeiten eurer Truppe clever kombinieren und aufeinander abstimmen. Da geht es dann wirklich um jeden einzelnen Aktionspunkt, was viele Kämpfe zu regelrechten Taktik-Puzzles macht.

Hier ein Beispiel: Hexe Flynn nutzt ihre Spezialfähigkeit, die es ihr erlaubt, mit einem Gegner die Position zu tauschen. So holt sie einen verwundbaren Scharfschützen aus seiner Deckung heraus und bringt ihn so in die Reichweite unserer anderen Teammitglieder. Lazarus feuert nun mit einer Schrotflinte in die Gegnergruppe, richtet so geringen Blutungsschaden an. Anschließend schickt er eine Stange Dynamit hinterher und räumt damit den unglücklichen Sniper aus dem Weg. Dank Bravado kann er gleich nochmal feuern und dann sicher in seine Deckung zurückkehren. Nun stapft der langsame Old Man Bill aufs Schlachtfeld, baut sich vor der versammelten Gegnertruppe auf



Das Ausrüstungssystem fällt leider sehr simpel aus, hier wäre mehr drin gewesen.


Bravado: Wer einen Gegner ausknipst, erhält sofort alle Aktionspunkte zurück.


Mit seinem Spezialangriff schädigt der untote Old Man Bill alle Gegner in Reichweite.

und aktiviert seine Fähigkeit „Rache der Toten". Damit trifft er alle Feinde in Sichtweite, der Schaden richtet sich danach, wie viele Lebenspunkte er bereits verloren hat (weshalb es sich tatsächlich lohnen kann, Bill Schaden zuzufügen!). Nun sind die meisten Gegner bereits schwer angeschlagen und Gin Carter kommt zum Einsatz. Aus einer hohen Schussposition feuert er mit einem präzisen Gewehr, schaltet so mehrere Feinde nacheinander aus. Am Ende ist der Großteil der Gegner besiegt und wir haben sogar noch Punkte übrig – alles in einer einzigen Runde. Kleiner Tipp: Im Test haben wir Laughing Deer als die wertvollste Figur empfunden. Dank seiner Spezialfähigkeit „Wilder Ansturm" ist er im Nahkampf unschlagbar, da sich der Schaden vergrößert, je mehr Distanz er zum Gegner zurücklegt. Wer hier clever plant und alle Teammitglieder effektiv zum Einsatz bringt, kann mit Laughing Deer ungeheure Schäden anrichten.

Wo Höhen auch für Tiefen sorgen

Zwei Besonderheiten aus dem ersten Hard West kehren ebenfalls zurück. Das ist einmal die Glück-Mechanik, um die ihr euch nur selten kümmern braucht. Wenn euch ein Gegner verfehlt oder ihr am Ziel vorbeischießt, erhält eure Spielfigur Glückspunkte, die ihr nach Belieben aktivieren könnt. Damit steigert ihr die Trefferchance eures nächsten Angriffs, sehr nützlich! Ein weiteres Feature ist der Trickschuss, der ähnlich wie im Vorgängerspiel funktioniert. Überall in den Levels sind Objekte verteilt, an denen ihr Schüsse abprallen lassen könnt, zum Beispiel Schilder, Krüge oder Schaufeln. Um sie besser zu erkennen, werden solche Objekte vom Spiel automatisch rot hervorgehoben. Mit bestimmten Waffen könnt ihr sie anvisieren und von dort aus den Trickschuss weiter verlängern oder einen Gegner aufs Korn nehmen. Auf diese Weise könnt ihr buchstäblich um die Ecke schießen und die Deckung von Feinden umgehen. Oft ist der Trickschuss deshalb die bessere Wahl als ein Frontalangriff. Leider lässt sich aber nur schwer einschätzen, ob ein Trickschuss überhaupt möglich ist, denn oft genug ist der Winkel nicht richtig oder unsere Spielfigur steht ganz einfach falsch.

Das liegt auch daran, dass alle Levels mehrere Höhenstufen besitzen, die in Hard West 2 eine wichtige Rolle spielen. Ein weit oben positionierter Scharfschütze profitiert zum Beispiel stark von höheren Trefferchancen und freien Sichtlinien. Allerdings gerät das Leveleldesign hin und wieder zu verschachtelt und unübersichtlich: Gerade durch die Höhenstufen landen wir immer wieder in Situationen, in denen wichtige Bereiche verdeckt werden oder in denen sich kaum abschätzen lässt, ob unsere Truppe vor Angriffen geschützt ist oder nicht. Das führt auch leicht zu Eingabefehlern, darum müssen wir die Kamera häufig drehen, um zu verhindern, dass wir unsere Leute nicht aus Versehen auf ein falsches Feld schicken.

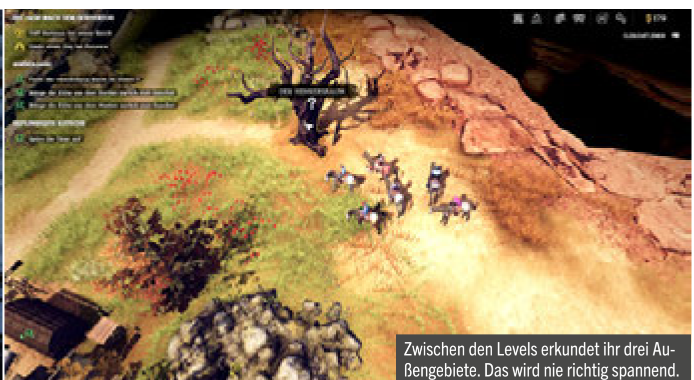
Noch ärgerlicher: Immer wieder tauchen Feinde unvermittelt auf, sobald ein Zug endet. Vermutlich, weil man einen unsichtbaren Trigger aktiviert hat, der die Gegner-KI in Alarmbereitschaft versetzt. Das wäre grundsätzlich auch in Ordnung, doch sind die Gegner erst mal aktiv, gehen sie in ihrem Zug direkt zum Angriff über. Das bedeutet, dass wir oft Treffer kassieren, für die wir eigentlich gar nichts können – wir wussten schließlich nicht, dass um die Ecke schon die nächste Gegnergruppe lauert. Bis auf Cla'Lish, die einen magischen Diener erschaffen kann, gibt es auch keine Möglichkeit, effektiv zu scouten. Gerade in den späteren Missionen mussten wir deshalb öfter mal einen früheren Spielstand laden, einfach weil unser Team nach Strich und Faden zusammengeschossen wurde. Zwar gibt es Heilungsmöglichkeiten, doch die sind in den meisten Fällen sehr begrenzt. Wir können zum Beispiel kein Verbandszeug auf einen Partner anwenden oder Gegenstände in der Gruppe tauschen. Die Logik dahinter? Gibt es nicht.

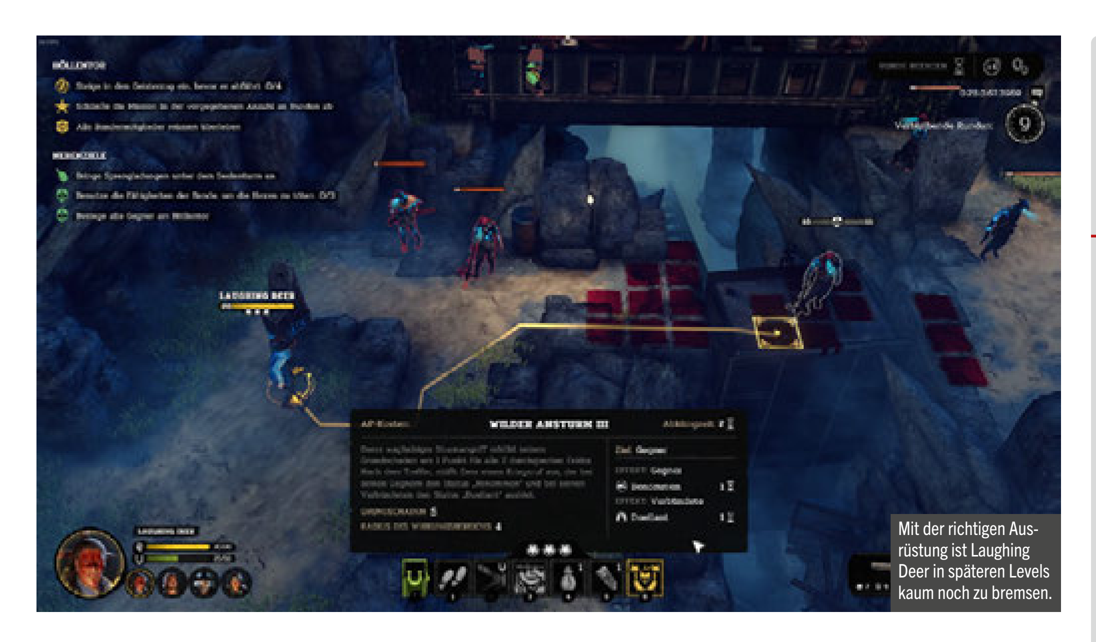
Frust und Gefahr

Die Gegnerauswahl geht dafür in Ordnung. Es gibt Revolverhelden (die ebenfalls Trickschüsse beherrschen!), Flintenträger, Nahkämpfer und – besonders nervig – auch Dynamitwerfer, die uns oft noch aus der Ferne erwischen. Kniffliger wird's, wenn die übernatürlichen Gegner anrücken, zum Beispiel bärenstarke Wendigos, die Unmengen Blei aushalten oder die Hexen, die schwächere Einheiten beschwören. Wenn diese Gegner anrücken, solltet ihr eure Taktik sofort anpassen! Am wenigsten gefallen uns die Blackhearts, die uns über riesige Entfernung angreifen können. Mit ihrer Spezialfähigkeit tauschen sie nämlich einfach ihre Lebenspunkte mit denen des Opfers – was im schlimmsten Fall dazu führt, dass ein kerngesunder Held plötzlich nur noch zwei Pünktchen übrig hat und beim nächsten Treffer sofort den Löffel abgibt. Das hat dann nichts mehr mit Taktik zu tun, es ist ganz einfach unfair. Freies Speichern und automatische Spielstände mindern zwar den Frust, sorgen aber auch dafür, dass wir manche Situationen nach dem Trial-and-Error-Prinzip durchstehen. Das nimmt Spannung aus dem Geschehen und zeigt, dass das Balancing auf dem zweiten der drei Schwierigkeitsgrade nicht ganz rund ist. Bezeichnenderweise heißt der mittlere Schwierigkeitsgrad auch nicht „normal", sondern „schwierig".

Gut gefällt uns dagegen, dass es in jedem Level auch Nebenmissionsziele gibt, für die wir beispielsweise einen Gegenstand sammeln, eine bestimmte Fähigkeit verwenden oder unter Zeitdruck ein Ziel


Die vielen Mini-Quests und Entscheidungen haben keine nennenswerten Auswirkungen.


Zwischen den Levels erkundet ihr drei Außengebiete. Das wird nie richtig spannend.



Mit der richtigen Ausrüstung ist Laughing Deer in späteren Levels kaum noch zu bremsen.

erreichen müssen. Diese Rundenlimits sind meistens fair gesetzt und schaffbar, halten uns aber gehörig auf Trab und zwingen uns dazu, das Bravado-System so gut wie möglich einzusetzen und das Beste aus unseren Aktionspunkten rauszuholen. Es gibt sogar eine Mission, die wir in der ersten Runde schaffen können!

Mächtige Karten

Das Erfüllen von Nebenmissionszielen lohnt sich, denn dafür gibt's Geld, neue Ausrüstung und seltene Pokerkarten. Vor allem Letztere sind wichtig, denn jeder Charakter verfügt über fünf Slots, in die wir die Karten einsetzen können. Jede Karte bringt wichtige Boni wie mehr Lebenspunkte oder eine höhere Reichweite, von denen zum Beispiel Old Man Bill und Laughing Deer stark profitieren. Wenn ihr aber zusätzlich noch bestimmte Kombinationen erzielt, werden für euren Charakter wertvolle Boni freigeschaltet. Die Spezialfähigkeiten eurer Helden werden beispielsweise erst mit einem Zwilling freigeschaltet. Ein Drilling fügt dann passive Boni hinzu, Gin Carter erhält so etwa einen zusätzlichen Schadenspunkt, sobald er einen Feind besiegt. Die besten Vorteile gibt's nur, sobald ihr ein starkes Blatt wie ein Full House oder einen Royal Flush erzielt. Die dafür nötigen Karten zu verdienen, ist nicht immer leicht, doch immerhin lohnt es sich. Sonst hat das Charaktersystem aber leider nichts zu bieten. Ihr könnt beispielsweise keine Fähigkeit in bestimmte Richtungen weiterentwickeln, es gibt keine Klassen oder Spezialisierungen. Auch die Ausrüstung der Helden fällt überschaubar aus: Pro Figur könnt ihr nur zwei Waffen anlegen, dann noch zwei Verbrauchsgegenstände und einen Talisman dazu, der einen passiven Bonus liefert. Das ist für die Spielzeit zwar okay, bietet aber kaum Tiefgang.

Schwacher Erkundungspart

Zwischen den Missionen, die den Großteil eurer Zeit einnehmen, wechselt das Spiel oft in eine Kartenansicht. Hier scheucht ihr eure Bande durch drei überschaubare Außengebiete, wo ihr allerlei interessante Orte entdeckt. In Siedlungen könnt ihr beispielsweise Nebenaufträge annehmen und Kopfgelder eintreiben. Oder ihr stattet dem Shop einen Besuch ab und deckt euch mit neuen Waffen ein. Oder ihr entdeckt einen verborgenen Schatz, ein paar Siedler in Not oder eine grausam zugerichtete Leiche, die euch auf die Fährte eines Mörders bringt. In vielen Dialogen müsst ihr dann Entscheidungen fällen, die aber keine langfristigen Auswirkungen haben. Es gibt kein Moralsystem oder einen alternativen Handlungsverlauf, auch die Endsequenz bleibt immer gleich. Im Grunde geht es bei diesen Entscheidungen nur darum, welchem eurer Teammitglieder ihr zustimmt, denn dafür erhaltet ihr stets einen Freundschaftspunkt. Je näher euch ein Begleiter steht, desto mehr Optionen stehen euch dann in späteren Dialogen offen. Seid ihr zum Beispiel mit Flynn befreundet, kann sie euch mit ihren Geisterkräften unterstützen und vielleicht ein magisches Artefakt bergen, ohne dabei Lebenspunkte zu verlieren. Habt ihr Flynn dagegen bislang ignoriert, muss ein anderes Teammitglied in den sauren Apfel beißen und den Treffer kassieren. Das alles macht Hard West 2 nicht zum Rollenspiel. Aber die Kartenansicht sorgt für etwas Abwechslung zwischen den Kämpfen und bringt uns der Truppe näher.

Für ein AAA-Spiel wäre das alles wohl nicht genug. Doch das will Hard West 2 auch gar nicht sein. Für nur 25 Euro erhaltet ihr einen guten, robusten B-Titel, der sein Geld absolut wert ist. Und manchmal ist das ja genau das Richtige. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz

Spaßige Wild-West-Taktik zum fairen Budget-Preis.

Ich freue mich ja immer über diese Spiele aus der zweiten Reihe. Die versuchen gar nicht erst, nach der Krone zu greifen, sondern wollen einfach nur gut unterhalten. Und das tut Hard West 2: Hier gibt's ein paar nette Ideen, ordentliche Missionen und spaßige Rundentaktik im XCOM-Format, alles garniert mit trashigem Wild-West-Grusel, der sich selbst nicht allzu ernst nimmt. Besonders gut gefällt mir die Bravado-Mechanik, weil sie eine aggressive Spielweise belohnt und aus vielen Kämpfen knifflige Puzzles macht. Auch die Zug-Missionen sind mal was anderes. Gerade beim Balancing und der Charakterentwicklung muss das Spiel aber kräftig Federn lassen. Und auch die Erkundung auf der Übersichtskarte fällt längst nicht so cool aus wie erhofft, da wird viel Potenzial verschenkt. Ein paar richtige Rollenspielelemente hätten es da ruhig sein dürfen.

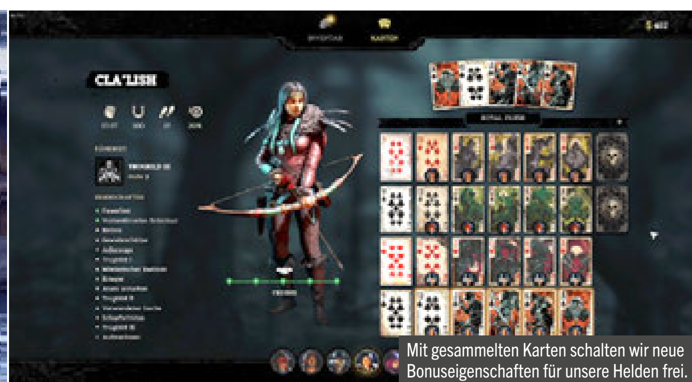
PRO UND CONTRA

- ➕ Grundsolides Rundentaktik-Gerüst
- ➕ Okkultes Wild-West-Setting fühlt sich immer noch unverbraucht an
- ➕ Zug-Missionen bringen Abwechslung in die XCOM-Formel
- ➕ Bravado-System fördert cleveres, aggressives Vorgehen
- ➕ Ordentliche Missionsauswahl
- ➕ Überwiegend gutes Interface
- ➕ Trickschüsse sind noch immer cool
- ➕ Spieltempo lässt sich beschleunigen
- ➕ Fairer Preis
- ➖ Öfters Probleme in der Übersicht
- ➖ Trial & Error in späteren Missionen
- ➖ Manche Gegner (vor allem Blackhearts) schlecht ausbalanciert
- ➖ Spielablauf bleibt linear, zwischen Missionen ist keine Planung gefragt
- ➖ Klischeehafte, trashige Story
- ➖ Questentscheidungen wirken sich so gut wie gar nicht aus
- ➖ Dünnes Ausrüstungssystem
- ➖ Kaum Wiederspielwert





Verbrauchsgegenstände wie Dynamit sind mächtig, müssen aber klug eingesetzt werden.



Mit gesammelten Karten schalten wir neue Bonuseigenschaften für unsere Helden frei.

Definitiv ein Spiel für zwischendurch: Der Power Wash Simulator macht ordentlich Laune.

Genre: Simulation
Entwickler: FutureLab
Hersteller: Square Enix
Termin: 14. Juli 2022
Preis: ca. 25 Euro
USK: ab 0 Jahren

Power Wash Simulator

Endlich geht's dem Schmutz an den Kragen: Seit dem 14. Juli ist der Power Wash Simulator des Entwicklerstudios FutureLab für PC und Xbox-Konsolen erhältlich – auch kostenlos im Game Pass. Wir haben in den letzten Tagen ordentlich gekärchert.

Wir befinden uns derzeit im Videospiele-Sommerloch. Die Veröffentlichungen einiger Blockbuster sind bereits im Frühjahr über die Bühne gegangen, die nächsten warten ab Herbst auf uns. Da kommen kleine, spaßige Spiele wie der Power Wash Simulator doch wie gerufen. Das Spiel befand sich seit dem 19. Mai 2021 auf Steam im Early Access und seit dem 14. Juli 2022 steht nun die Vollversion auf der Download-Plattform und auch für Xbox Series X und Xbox One zur Verfügung.

Seitdem gehen die Kritiken auf Steam durch die Decke. Derzeit steht der Kärcher-Simulator bei über 22.000 Rezensionen mit 97 Prozent äußerst positiv da. Ein Erfolg, der dem Team von Futurelab nicht mehr zu nehmen ist. Selbst Square Enix kann sich über die guten Bewertungen freuen, schließlich heimste der Publisher in den vergangenen Monaten mit einigen Titeln wie Babylon's Fall mehr Kritik als Lorbeeren ein. Wir haben uns in den letzten Tagen jetzt auch ins fiktive Städtchen Muckingham begeben und für unseren Test den örtlichen Spielplatz, diverse Fahrzeuge und vieles mehr vom Schmutz befreit.

Der beste Shooter des Jahres?

Ja, richtig gelesen. Im Grunde lässt sich der Power Wash Simulator wie ein First-Person-Shooter steuern.



Ganz Muckingham ist anscheinend von einer gewaltigen Schlammlawine überrollt worden.



Im Koopmodus können wir mit bis zu sechs Freunden die Areale vom Schmutz befreien.

Wir bewegen uns auf der Tastatur klassisch mit W, A, S und D, zielen mit der Maus und feuern unseren Wasserstrahl mit der linken oder rechten Maustaste ab. Rechts bedeutet dabei Dauerfeuer. Wasser Marsch!

Und bevor jemand fragt, auch Sprinten, Ducken, Hinlegen und Springen hat unsere Figur im Repertoire. Bei bestimmten Aufträgen kann sogar fröhlich in der Schwerelosigkeit herumgehopst werden. Dazu aber später mehr.

Unser Ziel ist ganz einfach, wir müssen diverse Locations und Objekte vom Dreck befreien. Wir wissen zwar nicht, wer oder was diesen Schmutz hinterlassen hat, doch teilweise wirkt das Ganze so, als hätte sich eine Elefantenfamilie ein schickes Schlammbad in Nachbars Garten genehmigt. So dreckig wie manche Areale sind nicht mal die Kandidaten des Dschungelcamps nach zwei Wochen ohne Dusche. Aber hey, dafür sind wir ja jetzt da und reinigen alles blitzeblank.

Ein schmutziger Job

Natürlich erledigen wir das nicht nur aus reinem Zeitvertreib. Ein bisschen Geld soll dabei schon herausspringen. Zur Auswahl steht uns dafür im Hauptmenü der Karrieremodus, bei dem wir nach und nach die unterschiedlichsten Jobs ausführen.

Mal gibt's einen Bungalow zu säubern, mal ein Geländemotorrad und auch abgedrehte Sachen wie ein Monstertruck stehen auf der Tagesordnung. Per Chat-Nachricht von den Einwohnern Muckinghams erhalten wir die Missionen und können jederzeit zwischen den vorhandenen Aufträgen wechseln. Das Spiel speichert im Grunde dauerhaft und so geht kein Fortschritt verloren.

Da wir für manche Aufträge in etwa eine Stunde Spielzeit einplanen müssen, ist das auch wichtig, eine nette Abwechslung und sorgt für mehr Langzeitmotivation. Wer möchte, kann zwischendurch zusätzlich eine Runde Fußballspielen, ein wenig malen oder Heuballen hinterherjagen. Was man eben in Muckingham so macht. Gelegentlich erfahren wir per Textnachricht sogar kurze Geschichten aus dem Leben der Muckinghamer.

Der Karrieremodus lässt sich ebenfalls kooperativ gemeinsam mit einem Freund, einer Freundin oder einem Unbekanntem aus der Welt des Internets zocken. In anderen Modi können sogar bis zu sechs Spielerinnen und Spieler an einer Session teilnehmen.

Im Freien Spiel, in dem wir unsere Aufträge aus der Karriere nochmals durchführen dürfen, ist das genauso möglich wie bei den besonderen Missionen. Dort geht's bisweilen über die Grenzen Muckinghams hinaus. Unter anderem müssen wir in dem Modus eine in der Wüste festsitzende Dampflokomotive von Staub und Ruß befreien. Ja, das Spiel bringt uns sogar auf einen anderen Planeten. Denn schließlich möchte die NASA den süßen, grünen Marsmännchen einen sauberen Mars Rover vorstellen. Also wird auch dieses Fahrzeug mit Hochdruck gesäubert – inklusive nicht ganz physikalisch korrekter Schwerelosigkeit. Aber ein wenig schweben und die Seele baumeln lassen, ist schon drin.

Zu zweit sparen wir auf jeden Fall viel Zeit. Die Aufträge dauern teilweise eine ganze Stunde.



Die Dampflokomotive zu reinigen, zählt definitiv zu den härtesten Aufgaben im Spiel.

Zusätzlich steht noch ein Herausforderungsmodus zur Verfügung. In dem geht es wahlweise darum, in einer vorgegebenen Zeit alles blitzeblank zu reinigen oder nur eine begrenzte Menge an Wasser zu benutzen. Für eine gute Abwechslung ist also gesorgt.

Vom (Teller)wäscher zum Millionär

Wie bereits angesprochen, arbeiten wir nicht für lau. Es ist ja auch keine einfache Aufgabe, die verschiedenen Locations und vor allem kleine Einzelteile wieder zum Glänzen zu bringen. Zum Glück bekommen wir da Hilfe in Form einer ausführlichen Liste, auf der wir den aktuellen Sauberkeitsfortschritt sehen und auf Tastendruck eine Schmutzkennzeichnung, damit wir die noch so minimalen Flecken besser erkennen.

Für jedes gereinigte Teil erhalten wir Cash. Das heißt, wir verdienen ständig Geld und nicht erst, sobald der Job abgeschlossen ist. Über die Liste im Pausemenü erhalten wir einen Einblick, welches Teil wie viel Kohle einbringt. Wenn wir also mal knapp bei Kasse sein sollten und nur schleppend vorankommen, können wir auf die Schnelle ein bisschen Kleinzeugs säubern und uns im Anschluss bessere Gadgets zulegen.

Das hat ordentlich Strahlkraft

Denn mancher Schmutz ist hartnäckig und möchte auch nach mehrmaligem Abspritzen nicht so richtig weichen. Daher braucht es ab und an ein Ausrüstungs-Upgrade, das uns die Arbeit deutlich erleichtert. Durch die erspielten Moneten können wir im Shop etliche Hilfsmittel erwerben. Und zwar komplett ohne Mikrotransaktionen, was heutzutage definitiv eine Erwähnung verdient. Von stärkeren Hochdruckreinigern über Verlängerungen und Düsen bis hin zu optischen Anpassungen kann dabei einiges verändert werden. Mit einer Verlängerung lässt sich beispielsweise auch aus größerer Entfernung Schmutz beseitigen. Beim Zielen aus der Nähe gibt's dagegen verständlicherweise Probleme, da wir durch den zusätzlichen Stab eingeschränkt werden.

Mit den unterschiedlichen Düsen und Reinigungsflüssigkeiten bekommen wir verschiedenste dreckige Stellen schneller von den Oberflächen. Ein dünner, gezielter Strahl für festsitzenden Dreck, ein breiter Strahl für weitläufige Verschmutzung.

Die optischen Anpassungen sind nur nach abgeschlossener Arbeit sichtbar – bis auf die Handschuhe. Die sehen wir schließlich immer im Bild. In einem Zeitraffer fasst das Spiel unseren Job aus einer externen Perspektive im Nachgang nochmals zusammen.

Die Preise der kompletten Ausrüstung sind allerdings ziemlich happig. Bis wir die Prima Vista PRO für 5.000 US-Dollar unser Eigentum nennen dürfen, müssen wir schon ordentlich in dem Business tätig sein.

Eine Frage der Zeit

Was uns dann auch zur Langzeitmotivation bringt: Der Power Wash

Mit unseren schwer verdienten Kohlen kaufen wir uns bessere Düsen, Verlängerungen, Outfits und vieles mehr.

So ein Saubermacher sollte auch schwindelfrei sein. Der Dreck kennt schließlich keine Höhen und sitzt gerne an fiesen Stellen.

Simulator ist für die meisten von uns vermutlich ein Spiel für zwischendurch. Selten hat ein Titel so viel Entspannung ausgestrahlt. Gänzlich ohne Hintergrundmusik lauschen wir einfach nur dem Strahl unseres Reinigungsgerätes und dem Zwitschern der Vögel.

Auch das Gefühl, eine Fläche komplett vom Schmutz befreit zu haben, ist einfach nur befriedigend und sorgt für gute Laune. Ach, wenn das echte Putzen doch nur so viel Spaß machen würde wie das virtuelle. Für ungeduldige Leute oder Menschen, die in Videospielen immer Spektakel geboten bekommen müssen, ist die Kärcherei natürlich nichts auf Dauer. Trotz der unterschiedlichen Modi hält sich die Abwechslung in Grenzen. Es ist und bleibt schließlich eine Simulation, in der Dinge zu säubern sind. Das funktioniert dafür ausgesprochen gut.

Nicht ganz hochglanzpoliert

Auch die Grafik kann sich durchaus sehen lassen, wenngleich sie nicht auf dem Stand bestimmter anderer Simulatoren mit mehr Budget im Hintergrund ist. Entwicklerstudio Futurelab benutzt für den Power Wash Simulator die bekannte Unity-Engine. Zwar sehen die Wassereffekte auf den Oberflächen schick aus, doch physikalisch korrekt verhält sich das feuchte Nass nicht. Es tröpfelt also nirgends herunter und versaut uns die stundenlange Arbeit, wenn wir zunächst tiefer gelegene Flächen und erst im Anschluss Kanten oder Dächer darüber reinigen. Es ist einfach ein Rundum-Wohlfühlspiel.

Wenn wir den Strahl länger auf eine Stelle oder in eine Kuhle richten, entstehen jedoch keinerlei Pfützen oder länger anhaltende Spiegelungen. Das hatten wir bei einer Simulation dann schon erwartet. Und obwohl wir immer wieder vom Kärchern gesprochen haben, gibt's auch leider keine lizenzierten Marken im Spiel.

Insgesamt ist der Power Wash Simulator eine fantastische Abwechslung für zwischendurch. Wer sich auf das entschleunigte Gameplay einlässt und einfach nur Entspannung und Befriedigung sucht, der sollte definitiv zur Düse greifen und Muckingham vom Schmutz befreien. Seit dem 14. Juli 2022 ist der Power Wash Simulator auf Steam für den PC, die Xbox Series X/S und die Xbox One für 24,99 Euro erhältlich. Für Besitzer des Game Pass gibt's das entspannende Spiel sogar „gratis". Ob der Titel in absehbarer Zukunft auch für die PS5 und PS4 erscheint, ist derzeit noch nicht bekannt. ❑

MEINE MEINUNG

Sascha Lohmüller

Was für ein Schmutz – das denke ich oft beim Spielen, hier allerdings aus anderen Gründen.

Ich halte es mit dem Reinigen so ähnlich wie Michi. Meine handelsübliche Taktik was die Wagenwäsche angeht, lautet: auf Regen warten. Der ist schließlich gratis und erfordert keinerlei körperlichen Einsatz meinerseits. Dabei mag ich es eigentlich sehr, wenn Dinge sauber sind und glänzen. Diese Vorliebe steht nur leider konträr zu meiner anderen Vorliebe für Faulheit. Schwierig alles. Im Power Wash Simulator lässt sich indes beides vereinen: Ich kann die Füße hochlegen und das Hirn ausschalten und trotzdem sieht nach ein paar Minuten im Spiel alles blitzeblank sauber aus. Es ist zugegeben etwas unrealistisch, dass jemand seinen kompletten Garten inklusive Hundehütte und Bobbycar so verkommen lässt, dass die Szenerie aussieht wie ein Levelabschnitt aus Fallout 4. Und genauso unrealistisch ist es, dass ich dann mit meinem Handkärcher antanze und all das, auf einem aufgespannten Textil-Sonnenschirm stehend, von der Patina der vergangenen Jahrhunderte befreie. Aber entspannend und entschleunigend ist das allemal – ein schönes Feierabendspiel.

MEINE MEINUNG

Michael Grünwald

Der Power Wash Simulator ist ab sofort mein Spiel für zwischendurch.

Meine Güte, mir läuft es schon eiskalt den Rücken herunter, wenn ich nur daran denke, mein Auto wieder sauber machen zu müssen – von der Wohnung ganz zu schweigen. Okay, für meine vier Wände benutze ich nicht wirklich einen Dampfstrahler, aber nach meinem Test zum Power Wash Simulator würde ich das eigentlich schon ganz gerne. Das Gefühl, den Dreck mit einem Wasserstrahl so locker flockig wegzuspülen und danach eine glänzende Fläche vorzufinden, funktioniert virtuell deutlich besser als im realen Leben. Wahrscheinlich, da es meistens nicht so gut läuft, wie ich das möchte und mir auch ganz einfach die passende Ausrüstung fehlt. Bis ich mir die zusammengespart habe, möchte ich mein Auto, meinen Garten und meinen Mars Rover lieber nicht so aussehen lassen wie im Spiel.

PRO UND CONTRA

- + Unglaublich befriedigend
- + Perfektes Spiel zum Herunterkommen
- + Unterschiedliche Spielmodi
- + Koopmodus mit bis zu sechs Spielern
- + Viele Anpassungsmöglichkeiten
- + Entspannte Soundkulisse
- − Langzeitmotivation kann schnell nachlassen
- − Teure Ausrüstung
- − Keine Wasserphysik
- − Keine lizenzierten Produkte



Sonic Origins

Genre: Jump 'n' Run
Entwickler: Sonic Team
Hersteller: Sega
Termin: 23. Juni 2022
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 6 Jahren

Sonic-Fans müssen schon seit vielen Jahren stark sein. Zwar hat sich der blaue Igel bis heute gehalten, doch schaffte es kein Serienteil nach der Mega-Drive-Ära, mit seinen Ursprüngen mitzuhalten. SEGA kriegt es einfach nicht hin, das rasante Spielgefühl des blauen Maskottchens vernünftig und befriedigend in die dritte Dimension zu verfrachten.

Von: Carlo Siebenhüner

Für Fans der Reihe gelten selbst heute noch die pixeligen 2D-Serienteile als die besten Spiele. Um diese Liebe zu würdigen, steckt Sega alle Hauptteile des einstigen „Super-Mario-Killers" vom Mega Drive in eine Sammlung für PC, Xbox, PlayStation und Switch. Enthalten sind vier bzw. fünf Spiele – je nachdem, wie man zählt. Wo Sonic 1, 2 und Sonic CD jeweils eigene Spiele sind, wurde Sonic 3 damals zweigeteilt, da es sonst durch seinen Umfang die Grenzen der Spiele-Cartridge gesprengt hätte. Daher kam erst Sonic 3 und ein halbes Jahr später Sonic & Knuckles, das die Story fortsetzte. Die beiden Module konnten damals kombiniert werden, um ein großes Spiel zu bilden und ebenjenes ist in der Sammlung auch enthalten.

Vorbestellerboni aus der Hölle

Es ist nicht das erste Mal, dass Sega diese Spiele in eine Collection steckt, doch zumindest das erste Mal in der jüngeren Vergangenheit. Sauer aufstoßen werden Fans eher die Maßnahmen, die Sega in Vorbereitung auf die Sonic-Origins-Collection getroffen hat. So wurde der Einzelverkauf der entsprechenden Spiele auf fast allen Plattformen eingestellt.



Die Steuerung der Spiele ist auch 20 Jahre später noch griffig und solche Geschicklichkeitspassagen lassen sich gut überwinden.


In manchen Zonen weicht der Soundtrack aus Lizenzgründen vom Original ab. Sega nutzt hier die Musik aus der damaligen PC-Version.



In Story- und Jubiläumsmodus gibt uns das Spiel unendlich viele Leben. Wir verdienen nur noch Münzen, die wir im Museum für Making-Of-Material ausgeben.



Die Special-Stages zum Freischalten der geheimen Enden sind natürlich ebenfalls wieder dabei.

Nur noch auf Nintendo Switch kann man sich Teil 1 und Teil 2 einzeln kaufen oder im Nintendo-Switch-Online-Abo zocken. Auch sonst bekleckert sich Sega im Vorfeld des Release nicht gerade mit Ruhm. Da wären einerseits der durchaus happige Preis von 40 Euro für das Hauptspiel, aber auch die Zusatzpakete, die jetzt schon angeboten werden und zum Kauf der Deluxe-Edition animieren sollen, sind mindestens fragwürdig. Diese Deluxe-Edition kostet zwar „nur" 5 Euro mehr, doch der Inhalt der Zusatzpakete ist dafür schon fast lächerlich gering. Charakteranimationen im Hauptmenü? Mehr Hintergründe für die 4:3-Versionen der Spiele? Zusätzliche Musikstücke, die man sich im Menü vielleicht einmal anhört und danach nie wieder? Hier hat Sega wirklich alle Punkte auf der Checkliste der dreisten Monetarisierungen abgehakt und das noch bevor Sonic Origins überhaupt erschienen war.

Spielt sich wie 1992

Doch abseits der fragwürdigen Vorbestellerboni und Zusatzpakete gibt es ja zum Glück noch die Spiele, die in der Sammlung stecken und hier können wir glücklicherweise sagen: Die spielen sich auch nach 30 Jahren noch richtig gut. Diesmal gibt es sogar eine Story! Gut, die gab es damals zwar auch, aber sie wurde größtenteils im Handbuch erzählt und von den Spielern ignoriert. Deswegen hat man sich entschlossen, kleine Cartoons zu produzieren, die jeweils vor und nach einem Spiel gezeigt werden. In denen wird die zugegebenermaßen sehr simple Handlung erzählt. Dr. Robotnik verwandelt Tiere in Roboter und Sonic will das verhindern. Großes Kino sollte man nicht erwarten: Die Charaktere bleiben stumm, es wird auf Slapstick gesetzt und zusammengerechnet ist das Material vielleicht zehn Minuten lang. Kurzweilig ist das trotzdem und es verbindet die Spiele untereinander. Im Storymodus von Sonic Origins spielt man alle Spiele hintereinander und so hat man auch wirklich das Gefühl, ein zusammenhängendes Ganzes zu zocken. Gameplaytechnisch haben es die Spiele auch immer noch drauf. Mit Sonic und Co. durch die Levels zu fetzen, macht Spaß, und bei entsprechender Levelkenntnis kommt ein anständiges Flowgefühl auf. Ringe sammeln, Gegner mit der Spin-Attacke umhauen und den Weg durch die Zonen finden, das funktioniert 2022 noch genauso wie 1992. Die Bosskämpfe sind mal sehr einfach, aber auch mal anspruchsvoller. Richtig knifflig werden sie eigentlich nie. Die Steuerung ist griffig und reagiert größtenteils so, wie man es von damals kennt. Wir empfehlen hier auch, das Digikreuz eines Controllers zu nutzen statt der ebenfalls unterstützten Analogsticks.

Uns ist es gelegentlich passiert, dass wir bei voller Fahrt aus Versehen gebremst haben, weil die Sticks nicht ganz korrekt ausgerichtet waren und das Spiel deswegen direkt eine andere Bewegung erkannt hat.

Mit Sonic Origins will Sega also das Spielgefühl von damals auf die Konsolen von heute bringen. Ein hehres Ziel, denn so können auch jüngere Generationen in den Genuss der Klassiker kommen. Das funktioniert mit der Sammlung auch tatsächlich, nur wer sich von Sonic Origins das absolut vollständige Spielgefühl von damals erhofft, der wird dann leider doch enttäuscht. Denn was Sega hier in die Sammlung steckt, sind nicht die Originalspiele des Mega Drive, nur für moderne Plattformen portiert, sondern Nachbauten bzw. Remaster.

Das remasterte Remake

Die stammen größtenteils von Christian Whitehead. Der hat 2011 mit seiner eigens entwickelten Re-



Die Bosskämpfe reichen von einfach bis etwas anspruchsvoll. Richtig schwierig werden sie aber nie.



Der „Klassik"-Modus setzt uns vor die gleichen Versionen der Spiele, und schneidet einfach nur rechts und links den Bildschirmrand ab.



Die Spezialmissionen sind eine Reihe an Aufgaben, die Geschick erfordern. Unterhaltsam, aber kein Game Changer.

tro Engine Sonic CD neu aufgelegt. Das hat Sega damals so beeindruckt, dass sie die Version kurzerhand neu veröffentlicht haben und Whitehead durfte auch noch Sonic 1 und 2 aufbereiten. Diese Versionen sind es, die Sega jetzt als Remaster in die Sammlung steckt. Die liegen wirklich verblüffend nahe am Original, da kann man nicht meckern, doch hier und da gibt es eben auch Anpassungen. So beherrscht Sonic auch in Teil 1 seinen Spin Dash, man kann in allen Spielen mit Sonic, Tails oder Knuckles an den Start gehen und einige Cheese-Taktiken in den Bosskämpfen wurden ausgehebelt. Außerdem steckt in 2 noch die geheime Hidden Palace Zone, die aus dem Originalspiel eigentlich herausgeschnitten wurde. Das ist wirklich cool, aber eben nicht original und neu ist hier obendrauf auch nichts. Bei Sonic 3 & Knuckles wird es dann noch mal komplizierter. Das wurde im Zuge der Remakes der 2010er gar nicht berücksichtigt und erst jetzt für die Sammlung neu nachgebaut. Hier gibt es dann auch ein paar größere Änderungen, die den Soundtrack betreffen. Laut Sega mussten einige Tracks neu erstellt werden. Den genauen Grund dafür will man nicht verraten. Das offene Geheimnis ist aber, dass damals Michael Jackson am Soundtrack für Sonic 3 mitgearbeitet hat und man jetzt schlicht die Rechte an den Songs nicht mehr hat. Das Resultat ist, dass die Carnival-Night-, Ice-Cap- und die Launch-Base-Zone andere Soundtracks haben als im Mega-Drive-Original. Neuen Spielern wird das nicht auffallen, da die alternativen Songs auch relativ gut passen, aber Fans werden sich hier auf eine Enttäuschung gefasst machen müssen.

Warum diese Einschnitte?

Auch sonst fühlt sich Sonic Origins leider wenig liebevoll zusammengestöpselt an. Das fällt hauptsächlich in den Spielmodi auf. Zur Auswahl stehen der bereits angesprochene Storymodus, in dem wir alle Spiele der Reihe nach durchzocken. Der Jubiläumsmodus ist identisch, nur dass wir uns hier die einzelnen Spiele heraussuchen können. Diese Modi bilden das Herzstück von Sonic Origins. Enttäuschenderweise geht hier aber ein Teil des Schwierigkeitsgrads und damit des Spielgefühls der Originale verloren, denn das Spiel verpasst einem kurzerhand unendlich Leben. Stattdessen bekommt man bei 100 gesammelten Ringen oder an den Standorten der Extraleben im Spiel nur noch Münzen. Die kann man dann im Museum einlösen für Konzeptzeichnungen, originale Handbücher, Soundtracks und anderen Krimskrams. Wer will, kann die Währung auch für Extraversuche in den Bonuslevels ausgeben. Das ist zwar alles nett, aber nicht mehr als ein Gimmick. Dafür, dass hier der Anspruch der Spiele mit begrenzter Lebensanzahl geopfert wird, ein unserer Meinung nach schlechter Tausch.

Vielversprechender sieht da der Klassik-Modus aus … aber auch nur auf den ersten Blick. Zwar kommen hier die begrenzten Leben zurück, aber auch hier erwarten uns nicht die originalen Mega-Drive-Spiele. Stattdessen setzt uns Sega dieselben Remaster vor, nur schneidet man schlicht links und rechts den Widescreen ab, damit man einen 4:3 Bildausschnitt bekommt. Unter „klassisch" stellen wir uns dann doch mehr vor als ein Röhrenfernseher-Format.

Die Hauptspiele, die in Sonic Origins enthalten sind, haben also leider in beiden verfügbaren Spielmodi ein paar seltsame Designentscheidungen, doch gibt es abseits des einfachen Durchzockens der Titel noch ein paar weitere Modi, die den Mehrwert der Sammlung erhöhen sollen.

Keinen Gedanken zu viel

Wer sich nur mit Dr. Robotnik messen will, kann das im Bosssturm machen. Hier treten wir aus-



Sonic 3 & Knuckles ist zum ersten Mal seit über 10 Jahren als erneuerte Version dabei.

schließlich gegen die Levelbosse der einzelnen Spiele an und versuchen, sie so schnell wie möglich zu plätten. Fatalerweise steckt hier ein dicker Designfehler drin. Zwar hat man nur insgesamt drei Leben für alle Bosse, aber man bekommt bei manchen Endgegnern noch extra Ringe und bei manchen wieder nicht. Dadurch schwankt der Schwierigkeitsgrad extrem, denn mit Ringen hält man mindestens einen Treffer aus, wenn nicht sogar mehr. Wer geschickt ist, sammelt die Ringe dann nämlich einfach wieder ein. Hier werden wir den Verdacht nicht los, dass es sich Sega für den Bossturm so einfach wie möglich gemacht und die Arenen nicht gesamtheitlich austariert hat. Man spawnt uns schlicht durch die jeweiligen Level, die mit einer Mauer abgegrenzt wurden und man hat sich keine Gedanken darüber gemacht, dass vor manchen Arenen im Spiel ja Ringe liegen und vor manchen nicht.

Als letzter Spielmodus der normalen Spiele wartet der Spiegelmodus. Den schalten wir frei, wenn wir ein Spiel komplett durchgespielt haben. Darin zocken wir dann die Levels noch mal durch – nur eben spiegelverkehrt. Anstatt nach rechts, laufen wir also nach links, um zum Ziel zu kommen. Das ist zwar keine große Kunst der Spieleentwicklung, gibt dem ganzen aber zumindest noch etwas mehr Abwechslung, da man bekannte Levels auf neue Weise kennenlernt. Den Sack zu machen dann noch die Spezialmissionen. In denen müssen wir bestimmte Aufgaben erfüllen, wie mit einem Ring durch den Level kommen oder so und so viele Gegner mit dem Spin Dash umnieten. Dafür wurden die Levels sogar teilweise umgebaut. Die Aufgaben sind durchaus unterhaltsam und werden zum Ende hin auch knackig schwer, belohnen uns aber auch nur mit Münzen, die wir wieder im Museum einlösen.

Dem Original nicht würdig

Das war es dann auch mit allen Inhalten. Mehr steckt in Sonic Origins nicht drin und das lässt uns sehr ernüchtert zurück. Zum 30-jährigen Jubiläum von Sonic, mit dem neu entfachten Hype durch die Filme und in so einer groß angekündigten Nostalgiebox, hätten wir uns definitiv mehr erhofft. Das liegt aber nicht an den Spielen. Die 2D-Sonics sind nach wie vor ein spielerischer Genuss und ein schöner Trip in die 16-Bit-Ära des Sega Mega Drive. Es ist auch toll, die Spiele in einem Paket auf den neuen Konsolen zu sehen. So leben sie weiter und eröffnen sich für jüngere Spieler. Nur ist dieses geschnürte Paket den Klassikern nicht würdig. Man wird man nie das Gefühl los, dass Sega nur mit minimalem Aufwand auf der Nostalgiewelle reiten will. Anstatt die Originale des Sega Mega Drive wenigstens optional spielbar zu machen, setzt man auf nachgebaute Versionen, die es obendrauf schon seit Jahren gibt und die nur neu aufgewärmt werden. Ja, Sonic 3 ist neu gebaut, aber selbst da muss man Abstriche machen, denn offenbar ist Sega nicht gewillt, die Musikrechte für ihr eigenes Spiel zu klären.

Auch für neuen Content hat es nicht gereicht, dabei wäre eine Art Extended Version durchaus drin gewesen. Sonic 2 ist berühmt-berüchtigt dafür, dass die Entwickler zwei Drittel an fast fertigem Content vor Release rausschneiden mussten. Am Ende bleibt also eine Sammlung mit einigen der ikonischsten 2D-Plattformern der 90er-Jahre, die mit seltsamen Designentscheidungen und für Fans ohne großen Mehrwert für 40 Euro auf den Markt geschmissen wird.

Wer trotzdem mit Sonic Origins liebäugelt, allein schon, weil man die Spiele nun nicht mehr einzeln kaufen kann, sollte zumindest warten, bis der Preis gefallen ist. Denn für so einen dreisten Versuch, die Nostalgiekuh zu melken, sollte Sega nicht auch noch mit so einem recht hohen Preis belohnt werden. ❑

MEINE MEINUNG

Carlo Siebenhüner



Es ist kein gutes Zeichen, wenn das innere Fanherz blutet …

Sonic ist der Held meiner Kindheit! Ich bin mit den 2D-Plattformern groß geworden und mein Mega Drive mit Spielen steht heute gut behütet in einer Vitrine im Wohnzimmer. Dementsprechend hoffnungsvoll bin ich an Sonic Origins herangegangen. Sega hätte hier die Chance gehabt, jüngere Spieler zu interessieren und alten Fans ein wenig Mehrwert zu bieten. Nur schrammen sie da sauber dran vorbei. Für neue Spieler werden 40 Euro für vier alte Spiele zu viel sein. Gleichzeitig bietet die Collection für Fans fast nichts Neues. Klar sind die Scans der alten Handbücher und Entwicklerskizzen nett, aber auch nicht mehr als etwas Fluff obendrauf. Die Versionen der Spiele spielen sich zwar nach wie vor fantastisch, sind aber nur aufgewärmt und original vom Mega Drive ist hier nichts mehr. Das ist diesen Klassikern der Spielegeschichte einfach unwürdig!

PRO UND CONTRA

- ➕ Klassiker der Spielegeschichte als Neuauflage
- ➕ Großartiger Flow
- ➕ Stimmige Cartoonsequenzen verbinden Spiele
- ➕ Motivierende Spezialmissionen
- ➕ Making-Of-Goodies für Fans im Museum
- ➕ 4K-Auflösung & 60 Frames per second
- ➖ Keine Originalspiele
- ➖ Nur aufgewärmte Remaster von Remakes
- ➖ Dreiste Monetarisierungen
- ➖ Designschwächen in Zusatzmodi
- ➖ Kaum echter Mehrwert für Fans





Im Bosssturm wurden Endgegner nur abgetrennt. Dabei hat man sich keine Gedanken gemacht, ob eine Respawn-Laterne oder Ringe Sinn machen.

Genre: Adventure
Entwickler: Nightdive, Westwood
Hersteller: Nightdive
Termin: 23. Juni 2022
Preis: ca. 8 Euro
USK: ab 16 Jahren

Blade Runner: Enhanced Edition

Schlechter als das Original: Mit der Neuauflage von Westwoods Sci-Fi-Adventure haben sich die Nightdive Studios keinen Gefallen getan.

Von: Felix Schütz

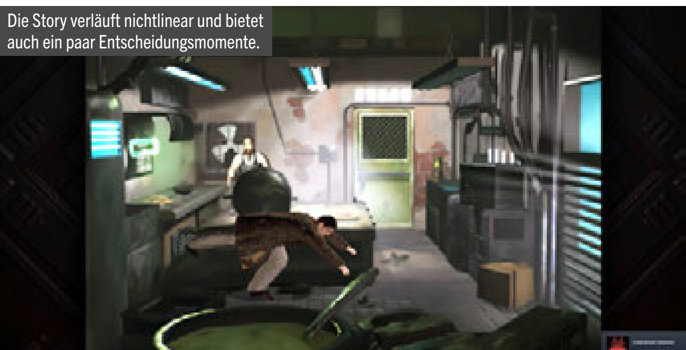
Filmumsetzungen haben eine lange (und überaus holprige) Tradition. Manche waren gut, andere mies – doch nur wenige werden von den Fans bis heute so geschätzt wie Blade Runner. Schon 1997 verneigten sich die Westwood Studios vor Ridley Scotts Kultfilm und inszenierten ein Adventure, das mutig aus der Reihe tanzte: Von moderner 3D-Grafik, Puzzles und schneller Action wollten die Entwickler damals nichts wissen. Stattdessen setzte man auf Dialoge, Detektivarbeit und eine umwerfende Präsentation mit vorgerenderten 2D-Grafiken. Auch beim Gameplay ging Westwood neue Wege: Die eigenständige Handlung des Spiels verlief nichtlinear, auch die persönlichen Entscheidungen spielten eine Rolle und beeinflussten, welches Ende man zu sehen bekam. Das alles macht Blade Runner zu einem streitbaren Ausnahme-Spiel, das mittlerweile kräftig in die Jahre gekommen ist. Es hätte schon lange eine gründlich verbesserte Neuauflage verdient. Die Remaster-Spezialisten von Nightdive (System Shock, Turok) haben sich der Aufgabe angenommen – und sind gescheitert.

Lieblose Umsetzung

Schon während der Entwicklung hat Nightdive zugegeben, dass sich die Überarbeitung von Blade Runner viel schwieriger gestaltet als ursprünglich gedacht. Der Grund: Westwoods Originaldateien waren verschollen, grundlegende Verbesserungen ließen sich daher kaum noch umsetzen. Trotzdem hätten wir von dieser Fassung mehr erwartet, schließlich lassen schon die ersten Sekunden erahnen, dass etwas nicht stimmt: Gleich nach Spielstart wird man in ein erschreckend liebloses Hauptmenü befördert, in dem uns ein Artwork entgegenlacht, das dem Stil des Originalspiels so gar nicht gerecht wird. Auch das spärliche Optionsmenü macht wenig Hoffnungen: Es gibt kaum Einstellungsmöglichkeiten, anfangs fehlte sogar die Sprachauswahl. Bei Release durfte man lediglich neue Untertitel einschalten und die UI-Sprache ändern, doch die Sprachausgabe blieb immer auf Englisch. Wie gut das bei deutschen Adventure-Fans ankam, kann man sich denken. Nightdive setzte daraufhin hastig eine notdürfte Erklärung ab: „Uns ist aufgefallen, dass die Option für den vollen Audio-Support für Französisch, Deutsch, Italienisch und Spanisch fehlt.“ Bei allem Respekt für die Entwickler, aber wie kann man so etwas bitte übersehen? Wer soll das glauben? Die deutsche Vertonung wurde zwar kurz danach mit einem Patch nachgeliefert, doch das trifft nicht auf die Zwischensequenzen zu – die sind nämlich immer noch auf Englisch.

Was wurde überhaupt verbessert?

Zu den wenigen Neuerungen zählen die Videos. Die sind natürlich immer noch im 4:3-Format, wurden aber für moderne Auflösungen hochskaliert und laufen nun mit 60 Bildern pro Sekunde. Das klingt gut, sieht in der Praxis aber enttäuschend aus: Zwar gibt es viel weniger Kompressionsartefakte und das Bild wirkt tatsächlich sauberer als früher, doch wirklich scharf oder zeitgemäß sehen die Videos trotzdem nicht aus. Die neue Framerate ist zudem eine Geschmacksfrage, manche Spieler klagen über einen „motion smoothing“-Effekt, ihnen laufen die Clips einfach zu flüssig ab. Auch die stimmungsvoll gerenderten Umgebungsgrafiken wurden hochskaliert und hier und da retuschiert: Nightdives Version bietet bessere Kontraste und es gibt auch hier deutlich weniger Artefakte als früher. Doch wer sich auf halbwegs scharfe, zeitgemäße Kulissen gefreut hat, wird enttäuscht: In der Regel wirkt das Bild eher lieblos hochskaliert und teilweise so matschig, dass feinere Details nahezu



Die Story verläuft nichtlinear und bietet auch ein paar Entscheidungsmomente.



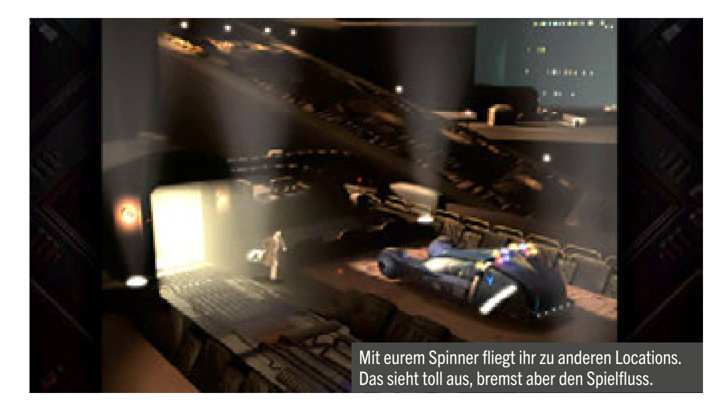
Die Videos wurden hochskaliert und laufen nun mit 60 Bildern pro Sekunde.

verloren gehen. In McCoys Apartment lassen sich zum Beispiel die Verzierungen an den Wänden kaum noch erkennen.

Tränen im Regen

In manchen Szenen leidet der Regeneffekt unter dem Grafikupgrade, der im Original sichtbarer war und für mehr Stimmung sorgte. Und auch bei den aufwendigen Raum-Übergängen, die Westwood damals mit rasanten Kamerafahrten inszenierte, zeigen sich nun Schnitzer: Wo die Szenen früher nahtlos ineinander übergingen, sind nun unschöne Blenden zu sehen, an manchen Stellen fehlten sie bis zum Patch sogar komplett.

Die größte Enttäuschung sind aber die Charaktere, die schon im Originalspiel ein Streitpunkt waren. Westwood verließ sich damals noch auf Voxeltechnologie, um interaktive Figuren in die Szenen einzubetten, was Vor- und Nachteile mit sich brachte. So gelang es den Grafikern damals erstaunlich gut, die Menschen und Replikanten stimmungsvoll in Licht und Schatten zu tauchen oder hinter Nebel verschwinden zu lassen. Dadurch schienen die Figuren fast mit der Umgebung zu verschmelzen. Der Fortschritt kam allerdings zu einem heftigen Preis: In vielen Szenen zeigte das Spiel die Charaktere auch aus der Nähe, wo sie zum Teil irrsinnig aufpixelten. Und daran hat sich nichts geändert. Zwar haben die Figuren in Nightdives Version schärfere Konturen, was auf Distanz zweifellos besser aussieht, doch die Gesichter sind noch so hässlich wie im Original. Schlimmer noch: In manchen Szenen heben sich die Figuren nun unschön von der Umgebung ab und stechen wie Fremdkörper heraus. Das gilt auch für einige interaktive Objekte wie etwa sammelbare Beweisstücke, die so hell dargestellt werden, dass man sie nun fast zu leicht entdeckt. Hier hat der Patch zwar nachgebessert, so stimmig wie im Original sieht's aber immer noch nicht aus.


Mit eurem Spinner fliegt ihr zu anderen Locations. Das sieht toll aus, bremst aber den Spielfluss.

Alte Schwächen, neue Fehler

Eine moderne Hotspotanzeige hätte dem Spiel gut getan, doch leider hat Nightdive darauf verzichtet. Lediglich die KIA-Hinweisdatenbank wurde neu gestaltet, doch das Ergebnis haut uns nicht vom Hocker: Die neue Schriftart ist unpassend und die Aufteilung wirkt chaotisch. Anfangs wurden die Datenbank-Einträge auch nur auf Englisch dargestellt, das hat sich dank dem Patch zum Glück bereits geändert. Durch das Update können wir McCoys Verhalten nun auch wieder in den Spieloptionen ändern – davor klappte das nur vor Spielstart. Die Möglichkeit, das Spiel als Designer's Cut zu erleben (ideal für einen zweiten Spieldurchgang), fehlt allerdings immer noch.

Vielmehr verhärtet sich noch der Eindruck, dass sich Westwoods Original einfach runder spielte als die Neuauflage. Bei der Esper-Foto-Analyse kam es beispielsweise leicht zu Fehleingaben per Rechtsklick. Auf dem Schießübungsplatz wollte unser Held manchmal partout nicht seine Waffe abfeuern. Und gleich in der ersten Szene vor Runciters Tierhandlung konnten wir McCoy nicht frei bewegen, auch hier musste es der erste Patch richten. Wie kann so etwas nicht beim Testen auffallen? Da die Enhanced Edition auch für Konsolen erschienen ist, hat Nightdive eine neue Gamepad-Steuerung eingebaut. Die fühlt sich aber unpraktisch an, besonders das Zielen fällt so unnötig schwer.

Versionschaos

Das originale Blade Runner wurde schon 2019 über die ScummVM-Engine lauffähig gemacht. Diese Version wurde – zum Ärger vieler Fans – anfangs durch die Neuauflage ersetzt. Doch mittlerweile erhaltet ihr sie auf GOG und Steam gratis zu eurem Kauf dazu. Wenn ihr das Spiel startet oder runterladet, habt ihr nun drei Versionen zur Auswahl:

- **Blade Runner Classic:** Das Originalspiel via ScummVM

- **Blade Runner Classic with restored content:** Das Originalspiel via ScummVM, allerdings mit zusätzlichen Inhalten (z.B. erweiterte Dialoge), die sich bereits auf der Spieldisc befanden und von Fans nachträglich eingebaut wurden.

- **Blade Runner: Enhanced Edition:** Die Neuauflage von Nightdive, die in vielerlei Hinsicht die schwächste Fassung darstellt. Die „restored content"-Inhalte gibt es hier nicht.

Warten und hoffen

Bislang hat Nightdive nur einen einzigen Patch (Anfang Juli) veröffentlicht. Ein zweites Update ist zwar angekündigt, das u. a. einen Wechsel zwischen alten und neuen Videos, ein verbessertes UI und einiges mehr liefern soll – doch davon war selbst einen Monat später noch nix zu sehen.

Dank des ersten Patches werten wir um einen Punkt auf. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



Ein Remaster, das niemand braucht.

Ridley Scotts Blade Runner ist bis heute einer meiner absoluten Lieblingsfilme. Auch die Westwood Studios fand ich damals richtig cool und Adventures liegen mir sowieso am Herzen. Das Blade-Runner-Spiel habe ich mir 1997 am ersten Tag gekauft – und war dann ein bisschen enttäuscht: Die Atmosphäre aus dem Kultfilm wurde zwar super eingefangen und es steckten auch richtig gute Ideen drin. Doch Gameplay und Dialoge, das war mir alles zu zäh, zu hölzern, zu sehr auf Inszenierung bedacht. Trotzdem kann ich verstehen, warum das Spiel bis heute seine Fans hat. Und für eben die hätte sich Nightdive mehr ins Zeug legen müssen. Grafisch fällt die Enhanced Edition überwiegend enttäuschend aus, es haben sich neue Bugs eingeschlichen und am Gameplay hat sich auch nix getan. Ich sehe ein, dass die Entwickler vor einer schwierigen Aufgabe standen, die technischen Möglichkeiten waren da offensichtlich sehr begrenzt. Doch in dieser Form ist die Neuauflage schlichtweg überflüssig.

PRO UND CONTRA

- ⊕ Immer noch dichte Atmosphäre
- ⊕ Nicht-lineare Story
- ⊕ Flair des Films gut eingefangen
- ⊕ Neue Untertitel
- ⊕ Bessere ScummVM-Fassung im Kaufpreis enthalten
- ⊕ Erster Patch hat schon ein paar Mängel ausgebessert
- ⊖ Grafiken wurden lieblos hochskaliert
- ⊖ Figuren pixeln immer noch stark auf
- ⊖ Manche Figuren und Objekte heben sich unschön von der Umgebung ab
- ⊖ Kameraschwenks (im Spiel) nicht so flüssig wie im Original
- ⊖ Keine deutsche Vertonung in Videos
- ⊖ Schießen fühlt sich unsauber an
- ⊖ Hässliche Menüs
- ⊖ Spielerisch nichts verbessert
- ⊖ Das Gameplay ist nicht gut gealtert
- ⊖ Unpraktische Controller-Steuerung
- ⊖ Gestrichene Inhalte nicht enthalten




Bei Release war der Nebeleffekt in dieser Szene fehlerhaft. Der erste Patch hat hier nachgebessert.



Am Esper-Computer untersucht ihr Fotos nach wichtigen Details.



Genre: Adventure
Entwickler: Square Enix
Hersteller: Square Enix
Termin: 12. Mai 2022
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 12 Jahren

Von: David Benke

Das neue Spiel von Square Enix will ein interaktiver Detektiv-Thriller mit Mystery-Elementen sein, entpuppt sich im Test aber leider als ziemliches Schmierentheater.

The Centennial Case A Shijima Story

Full-Motion-Video-Spiele galten in den 90ern als der heiße Scheiß: Echte Schauspieler und reale Kulissen über den Computerbildschirm flimmern zu sehen, das war damals wirklich was Besonderes. Und auch heute sind Titel wie Phantasmagoria oder Night Trap noch immer erstklassige Unterhaltung, wenn man sich die Dinger mit 30 Jahren Distanz anschaut und fragt, wie das jemals jemand bedenkenlos durchwinken konnte. Mal im Ernst: Gabriel Knight, der bei Familie Ritter auf Schloss Ritter in Rittersberg nach Werwölfen sucht? Was ein absoluter Blödsinn!

Obwohl die Geschichte sie also eigentlich eines Besseren belehrt haben sollte, versuchen sich in letzter Zeit aber immer wieder Entwickler an interaktiven Filmen. Mal mit mehr, mal mit weniger Erfolg. Manche Titel schaffen es, dem Gerne frischen Wind einzuhauchen, andere sind dagegen Paradebeispiele dafür, warum FMV-Games in den letzten Jahren zu Recht in der Mottenkiste verschwunden sind. Aktuellstes Beispiel: The Centennial Case: A Shijima Story.

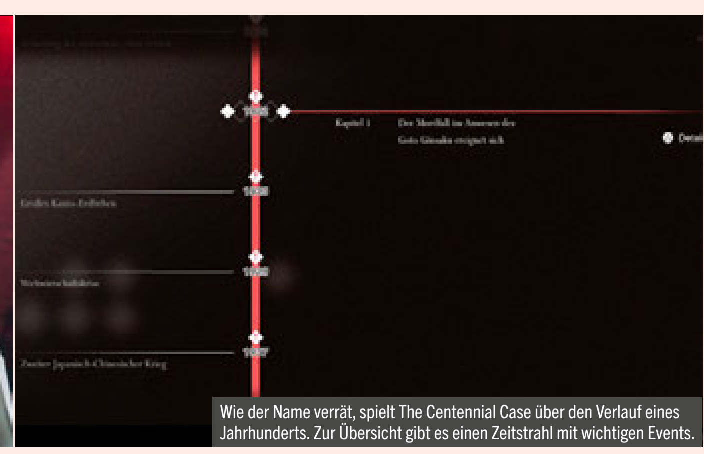
Zwischen Mystery und Mumpitz

Im neuen Titel von Square Enix „spielt" ihr die Krimi-Autorin Haruka Kagami, die zum Anwesen der ehrenvollen Shijima-Familie gerufen wird. In deren Garten wurde ein uraltes Skelett ausgebuddelt und weil ihr schließlich Detektivgeschichten schreibt, müsst ihr ja auch eine erstklassige Detektivin sein! Ihr bekommt also ruckzuck die Lösung des Rätsels aufgehalst, das euch jedoch deutlich schneller über den Kopf wächst, als die Inzidenzzahlen im Frühjahr 2021.

Die Shijimas haben nämlich noch die eine oder andere wortwörtliche Leiche im Keller. Sie hüten ein dunkles Geheimnis rund um die Tokijiku, eine legendäre Frucht, die ewige Jugend verleihen soll.



Da guckste blöd! Die Schauspielleistungen der Darsteller sind extrem wechselhaft. Ein Problem mit Fremdscham dürft ihr nicht haben.



Wie der Name verrät, spielt The Centennial Case über den Verlauf eines Jahrhunderts. Zur Übersicht gibt es einen Zeitstrahl mit wichtigen Events.

Was als spannender Kriminalfall beginnt, driftet leider ziemlich schnell in einen übernatürlichen Fantasy-Hokus-Pokus ab. Schade.

Und sie leiden natürlich unter einer Art Fluch, durch den alle zehn Jahre ein Angehöriger ins Gras beißt. Ein Rätsel alleine reicht schließlich nicht. Eure Aufgabe ist es jetzt, eine Reihe dieser mysteriösen Todesfälle aufzuklären, die sich über den Verlauf eines ganzen Jahrhunderts erstrecken, und die Fälle so miteinander zu verknüpfen, dass sich ein großes Ganzes ergibt.

Die Regie des Detektivabenteuers übernimmt dabei Koichiro Ito, der unter anderem schon für Metal Gear Solid 5 verantwortlich war. Entsprechend wird auch The Centennial Case schnell ein wenig konfus. Einige Handlungsstränge verlaufen komplett im Sand und werden gar nicht mehr aufgeklärt. Dazu kommen diverse Logiklöcher und die teils ziemlich skurrile Entscheidungen, gleich mehrere Rollen mit demselben Schauspieler zu besetzen. Während ihr euch also so durch die Weltgeschichte knobelt, kommt euch derselbe Typ gleich dreimal unter die Nase: als Gärtner, als Tontechniker und als schrulliger Antiquitätensammler – dann nur eben mit falschem Schnurrbart.

Drama Baby, Drama!

Ach ja, die Inszenierung. Da treffen ohnehin Licht und Schatten aufeinander. Bei Kostümen und Requisiten kommt man oftmals nicht um ein Schmunzeln herum. Wenn ein offensichtlich junger Darsteller mit Schminke ein paar Falten aufgemalt und die Haare grau gefärbt bekommt, erinnert das eher an Grundschul-Theater-AG als an Triple-A-Produktion. Über die Kulissen kann man dagegen nur wenig meckern. Die Entwickler fangen den Spirit der entsprechenden Zeitepoche recht gut ein. Die Nachkriegstristesse der 20er, die wilden Exzesse der 70er sind stimmungsvoll in Szene gesetzt. Auch die Kameraarbeit ist sehr ordentlich, ein paar nette Einstellungen sind definitiv mit dabei. Das alles hilft aber leider nur herzlich wenig, wenn die Action, die sie einfangen, absolut amateurhaft geschauspielert ist.

The Centennial Case ist ein Feuerwerk des Overactings, kitschig und überzogen dramatisch. Alle fünf Minuten schnappt jemand vollkommen überrascht nach Luft. Die Performance der Beteiligten ist eine sprichwörtliche Ohrfeige. Noch schlimmer wird es allerdings, wenn man von der japanischen zur englischen Vertonung umschaltet. Dann muss man zwar nicht mehr dauernd die Untertitel mitlesen, um auch nur ansatzweise irgendwas zu verstehen. Aber man muss eben den Synchronsprechern zuhören. Und das ist auch nicht deutlich besser.

Wo ist das „interaktiv“ in diesem Film?

Das Problem: Abseits der Videosequenzen bleibt nur noch sehr wenig Spiel übrig. Klar kann man jetzt sagen, dass das bei einem interaktiven Film so ein wenig in der Natur der Sache liegt. Aber andere Genrevertreter haben doch auch irgendwie noch Gameplay in ihr Gesamtpaket geschmuggelt. In Erica durftet ihr beispielsweise über das Touchpad eures Control-



Einige Einstellungen und Szenerien sind eigentlich ganz hübsch anzuschauen. Im Kontrast dazu steht die miese Synchro.



Gelegentlich dürft ihr aus mehreren Dialogoptionen „wählen“. Da das Spiel aber komplett linear designt ist, treibt nur eine die Story voran.

The Centennial Case ist mehr Film als Spiel. Wirklich viel zu tun habt ihr nicht, gelegentlich dürft ihr einen Hinweis „registrieren".

lers streicheln und so mal ein paar Schubladen öffnen oder Schlüssel umdrehen. Im Grunde zwar auch dumm, aber durch diese Mini-Interaktionen fühlte man sich nicht wenigstens wie ein stiller Zuschauer, sondern durfte so zumindest tun, als würde man aktiv am Geschehen teilnehmen.

The Centennial Case bekommt aber nicht mal das hin. Ihr dürft euch in Szenerien nicht umschauen, nicht mit Dingen interagieren. Das höchste der Gefühle ist noch, dass ihr mal ein paar Antwortoptionen aussuchen könnt – nur um dann zu merken, dass Haruka die eigentlich gar nicht laut aussprechen möchte und ihr mit der nächsten Zeile erneut euer Glück versuchen müsst. Aber hey, kein Grund sauer zu sein: Welche Dialogoption ihr auswählt, ist am Ende ohnehin völlig wurscht. Die Szene spielt sich immer exakt gleich ab. Eure Aussagen ändern nichts, sie schalten keine neuen Wege frei oder decken zusätzliche Hinweise auf, die euch dann später beim Lösen der Fälle behilflich werden könnten. Das Spiel bleibt komplett linear – ohne Entscheidungen oder Abzweigungen. Wiederspielwert: Fehlanzeige.

Das führt dazu, dass ihr in den sogenannten Szenarioteilen eigentlich nur teilnahmslos vor dem Rechner sitzt, einem Spielfilm zuschaut und gelegentlich mal eine Taste drückt, um einen der Hinweise auf dem Bildschirm zu registrieren. Oder eben nicht. Macht eh keinen Unterschied. Anders als in Her Story oder Telling Lies müsst ihr in The Centenniel Case nicht gezielt nach Informationen suchen. Das übernimmt im Zweifelsfall das Spiel selbst für euch. Im Logikteil, in dem ihr Indizien zu ersten Vermutungen kombiniert, habt ihr also automatisch Zugriff auf alle wichtigen Details. Das macht es Hobby-Detektiven geradezu lachhaft einfach – nicht, dass die restliche Ermittlungsarbeit auch nur ansatzweise anspruchsvoller wäre.

Knobeln im Hexagon

Die spielt sich komplett in Harukas Kopf in einer Art Gedankenpalast ab. Hier schiebt ihr per Drag and Drop verschiedene Sechsecke herum, aus denen sich dann erste Schlüsse ziehen lassen: Wer könnte der Mörder gewesen sein? Wann fand die Tat statt etc. pp? Welche Sechsecke zusammenpassen, erkennt ihr an einem Muster an de-



Wer ist der Täter? Diese Frage ist in The Centennial Case gar nicht immer so leicht zu beantworten. Manchmal braucht es erst einen Geistesblitz.

Immerhin gibt's ein paar Komfortfunktionen: Ihr könnt jederzeit Pause drücken und in einem Menü nachlesen, mit wem ihr da eigentlich redet.



Im Logikteil schiebt ihr per Drag and Drop verschiedene Sechsecke durch die Gegend und kombiniert so Hinweise zu Schlussfolgerungen.

ren Kanten. Wer also verstanden hat, wie Domino funktioniert, blickt auch hier schnell durch.

Falsche Behauptungen lassen sich dadurch gar nicht erst aufstellen, dafür aber dutzende unglaublich dumme: Hat der Täter vielleicht den Boden eingeseift, damit das Opfer ausrutscht und sich den Schädel auf dem Steinboden kaputtschlägt? Könnte ja möglich sein! Da jede dieser vollkommen abwegigen Optionen auch noch mit einer eigenen CGI-Sequenz bebildert wird, die sich nicht überspringen lässt, wird die Logikphase zu einer unnötig langatmigen Angelegenheit. Teilweise verbringt ihr gut und gerne 30 Minuten in dem Bildschirm, selbst, wenn ihr es euch mit Geistesblitz-Punkten noch einfacher macht.

Zum krönenden Abschluss geht's zur letzten Phase, dem Krimi-Klimax: dem Auflösungsteil. Hier müsst ihr den Täter mit eurer stichfesten Argumentation an die Wand nageln, was sich im Glücksfall überraschend unterhaltsam gestaltet. The Centennial Case stupst euch nämlich nicht in eine bestimmte Richtung und sagt: „Hey, genauso ist es abgelaufen." In manchen Fällen ist also zu Beginn eures Plädoyers gar nicht endgültig klar, wer denn jetzt eigentlich was gemacht hat. Dann müsst ihr zunächst ein wenig auf die eigene Intuition vertrauen, bis euch mit einem netten Aha-Moment im Detektiv-Conan-Style die Schuppen von den Augen fallen und ihr den Verdächtigen in einem dramatischen Showdown so lange bearbeitet, bis er stammelnd und schwitzend einknickt.

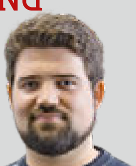
Es war (nicht) der Gärtner

Auf der anderen Seite ist aber auch genau das Gegenteil möglich: Ihr habt absolut keine Ahnung, wer eigentlich der Täter sein soll, weil euch wichtige Motive oder Indizien fehlen. In dem Fall müsst ihr einfach ins Blaue raten. Oder ein möglicher Täter zerschießt euch eine eigentlich schlüssig klingende Beweisführung mit einer vollkommen absurden Ausrede. Dann steht ihr blamiert da, wie der Typ, der bei der 100-Euro-Frage von „Wer wird Millionär" verkackt hat, und müsst die Szene in bester Trial-and-Error-Manier von vorne versuchen. Endgültiges Scheitern ist in The Centenniel Case schließlich keine Option. Ihr könnt nicht versehentlich einen Unschuldigen hinter Gitter bringen. Die schlimmste Auswirkung ist, dass die Bewertung eurer Leistung leidet, die ihr am Ende eines jeden Aktes bekommt.

Von diesen Akten gibt es insgesamt sechs Stück. Und das ist ebenfalls ein kleines Problem. Für unseren Geschmack zog sich das ganze Theater gegen Ende einfach viel zu lang hin. Hier mal ein Vergleich: Für einen Spieldurchlauf in Erica braucht man etwa drei Stunden, in The Centenniel Case sind es fast zwölf. Für einen netten kleinen Trash-Abend zwischendurch eignet sich der Titel also leider auch nicht – trotz anderweitig hervorragender Voraussetzungen. Mit The Bunker oder anderen Machwerken von Wales Interactive solltet ihr mehr Spaß haben, und wird wahrscheinlich auch noch deutlich billiger wegkommen. ❑

MEINE MEINUNG

David Benke



Dafür hat Square Enix Tomb Raider verkauft?!

Um das direkt einmal vorwegzunehmen: Ich habe in Erica die Platin-Trophäe freigespielt. Ich habe also kein Problem mit FMV-Spielen, die erzählerisch und spielerisch vielleicht nicht in der allerersten Liga mitmischen. The Centenntial Case ist aber nochmal ein anderes Kaliber: Hier mangelt es nämlich nicht nur an grundlegenden Qualitäten in Sachen Story- und Gameplay-Design, über die man vielleicht noch großzügig hinwegsehen könnte. Es gibt noch dazu keinerlei Entscheidungsmöglichkeiten, keine Story-Abzweigungen, keinen Wiederspielwert. Die Interaktionsmöglichkeiten sind viel zu gering und dann auch noch viel zu simpel gestrickt. Die Geschichte zieht sich außerdem vieeeeel zu lang. Da helfen auch die paar netten Ansätze bei der Detektivarbeit und der Inszenierung nichts mehr.

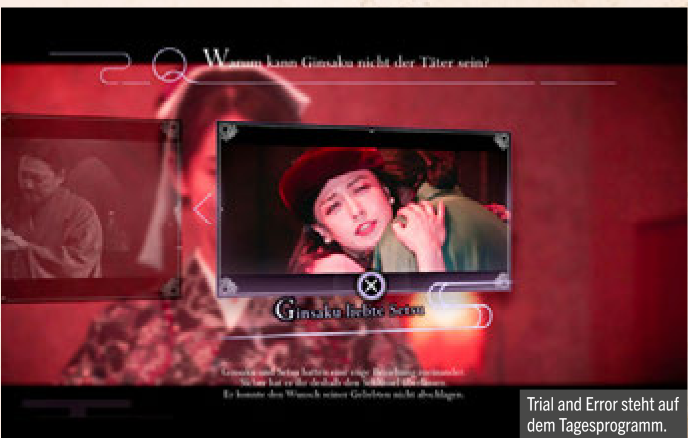
PRO UND CONTRA

- + Ordentliche Inszenierung
- + Spannendes Detektiv-Prinzip
- + Ein paar packende Twists
- + Komfortfunktionen wie Pause, Spulen und Textlog
- − Schauspieler werden recycelt
- − Miese englische Synchro
- − Teils laienhafte Schauspielleistung
- − Undurchsichtige Handlung
- − Plot Holes und Unstimmigkeiten
- − Viel zu langatmig
- − Keine Entscheidungen
- − Trial and Error
- − Kaum spielerische Herausforderung
- − Kein Wiederspielwert





Einige der möglichen Tathergänge werden mit kurzen CGI-Sequenzen illustiert. Das lassen sich leider nicht überspringen.



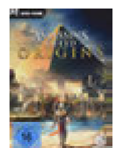
Trial and Error steht auf dem Tagesprogramm.

DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Rollenspiele

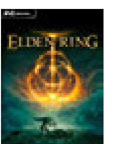
Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

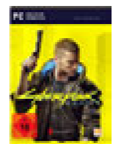
Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Elden Ring

Das gewohnt geniale Souls-Gameplay, eingebettet in eine phänomenale Open World voller Geheimnisse und spannender Kämpfe: Mit Elden Ring erklimmt From Software einen neuen Gipfel unter den Action-Rollenspielen.

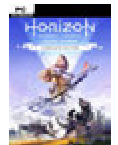
Getestet in Ausgabe: 04/22
Publisher: Bandai Namco



Cyberpunk 2077

Spielerische Freiheit für verschiedene Spielertypen wird in der dystopischen Cyberpunk-Welt großgeschrieben. Dazu erzählt das Spiel eine spannende Geschichte mit tollen Charakteren und epischen Momenten.

Getestet in Ausgabe: 02/21
Publisher: CD Projekt Red



Horizon: Zero Dawn

Das Action-RPG begeistert mit wunderschönen Landschaften, einem interessanten Setting, abwechslungsreichen Kämpfen und einer verdammt guten sowie intelligenten Geschichte. Im Gegenzug leistet es sich kaum Fehler.

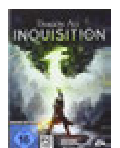
Getestet in Ausgabe: 09/20
Publisher: Sony



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

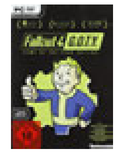
Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

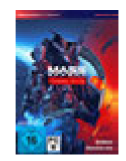
Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect: Legendary Edition

Das gelungene Remaster enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen – jetzt in polierter Optik und mit sinnvollen Verbesserungen.

Getestet in Ausgabe: 07/21
Publisher: Electronic Arts



Path of Exile

Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games



Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco



Disco Elysium

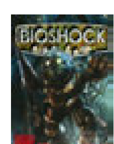
Mit tollen Dialogen und Charakteren in einer komplexen Welt, gepaart mit einer unvergleichlichen spielerischen Freiheit, zeigt Disco Elysium, dass ein erstklassiges Rollenspiela auch ohne Kämpfe auskommen kann.

Getestet in Ausgabe: 12/19
Publisher: ZA/UM



Ego-Shooter (Einzelspieler)

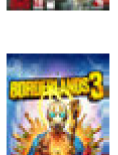
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games

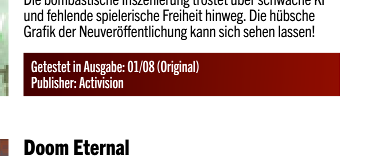


Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games

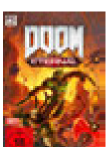




CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom Eternal

Ein grandioser Höllenritt, der sogar Doom (2016) locker hinter sich lässt: Euch erwarten deutlich schnellere Kämpfe, härtere Gegner und viel mehr Story als im Vorgänger! Die Sprungeinlagen sind allerdings Geschmackssache.

Getestet in Ausgabe: 05/20
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda





Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

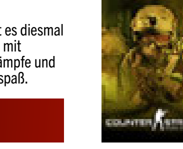
Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.

Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

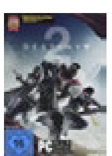
Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial und funktioniert wie eh und je.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

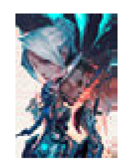
Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Valorant

Mehrspielermatches mit sehr präzisem Gunplay und ohne Respawn. Ihr müsst eine Bombe platzieren und vor dem gegnerischen Team bewachen. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden verleihen dem Spiel Würze.

Getestet in Ausgabe: 07/20
Publisher: Riot Games



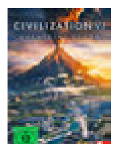
Call of Duty: Black Ops 4

Der beste Multiplayer-Spaß der Reihe seit Modern Warfare 2. Black Ops 4 begeistert mit sehr gutem Balancing, hochwertigen Modi, motivierendem Fortschrittssystem sowie hervorragendem Gunplay und Movement-System.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Strategiespiele

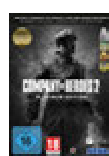
Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

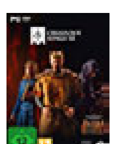
Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

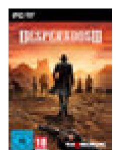
Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Crusader Kings 3

Der König der komplexen Grand-Strategy, in dem ihr eure eigene Dynastie durch Krieg, Intriegen, politsche Ränkespiele und historische Ereignisse des Mittelalters manövriert. Dank neuer Hilfen und Tutorials diesmal sogar etwas zugänglicher.

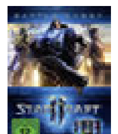
Getestet in Ausgabe: 10/20
Publisher: Paradox Interactive



Desperados 3

Die Macher von Shadow Tactics servieren Wildwest-Taktik vom Feinsten: Mit einem Expertenteam knobelt ihr euch durch eine fordernde Kampagne, die mit cleverem Leveldesign und zig Lösungswegen für bis zu 30 Stunden motiviert.

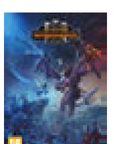
Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: THQ Nordic



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

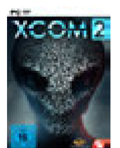
Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 3

Ein epischer Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der neben Profis jetzt auch Einsteiger abholt. Ein gewaltiger Umfang und kluge Verbesserungen setzen das hohe Qualitätsniveau der Reihe fort.

Getestet in Ausgabe: 04/22
Publisher: Sega



XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

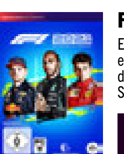
Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.

Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2021

Eine tolle Racing-Geschichte, die die Faszination Formel 1 einfängt, ein großer Umfang und jede Menge Fahrgefühl machen das Spiel zu einem Muss für Motorsport-Fans.

Getestet in Ausgabe: 09/21
Publisher: Electronic Arts

Adventures

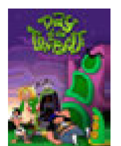
Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

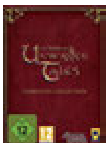
Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

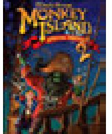
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

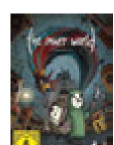
Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

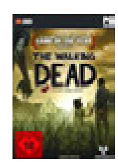
Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

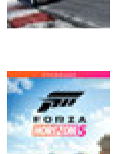
Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games



Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 5

Das visuell grandiose Mexiko ist nur einer der vielen Gründe, warum Forza Horizon 5 als neuer König der Arcade-Racer zählt. Ein riesiger Umfang und jede Menge Spielspaß: Bloß nicht verpassen!

Getestet in Ausgabe: 01/22
Publisher: Microsoft



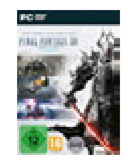
Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

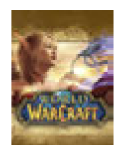
Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

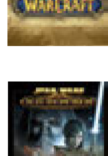
Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft

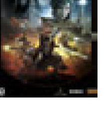


World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment





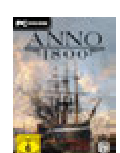
Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

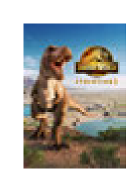
Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

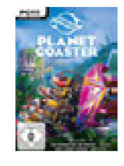
Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Jurassic World: Evolution 2

Was im Film immer schief geht, könnt ihr in eurem eigenen Dinopark besser machen. Neue Features und Inhalte sorgen für mehr Tiefgang und Herausforderungen für Neueinsteiger und Profis. Aber am wichtigsten: massig Dinos!

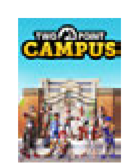
Getestet in Ausgabe: 01/22
Publisher: Frontier Developments



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



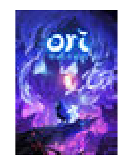
Two Point Campus

Ab auf die Uni, zum feiern, verlieben und lernen. Das bewährte Konzept der Vorgängers wurde hier sinnvoll weiterentwickelt. Witzige Studiengänge und gute Gameplay-Ideen sorgen für Abwechslung im Studentenalltag.

Getestet in Ausgabe: 09/22
Publisher: Sega

Action/Action-Adventure

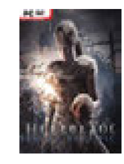
Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Ori and the Will of the Wisps

Oris zweites Abenteuer ist ein grafisch umwerfender Metroidvania-Plattformer mit toller Spielbarkeit, verbesserten Kämpfen, grandiosem Soundtrack und einer Story, die zu Tränen rührt. Tipp: Spielt vorher den großartigen Vorgänger!

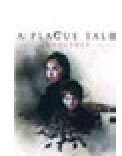
Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Microsoft



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

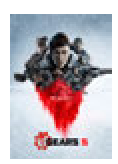
Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

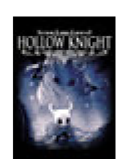
Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft



Hitman 3

Der fantastische Abschluss der Reboot-Trilogie. Das Stealth-Abenteuer rund um Agent 47 überzeugt mit einzigartigen Schauplätzen, einer packenden Story und riesigen Sandbox-Welten zum Austoben.

Getestet in Ausgabe: 03/21
Publisher: Square Enix



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

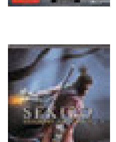
Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

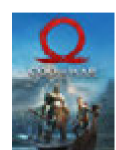
Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



God of War

Kratos endlich auch auf dem PC. Ein in allen Belangen extram ausgefeiltes Abenteuer, mit faszinierenden Story-Wendungen und einem Mix aus Kämpfen, Rätseln, Handwerk und Erkunden, der ständig motiviert.

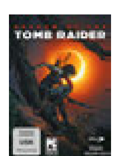
Getestet in Ausgabe: 03/22
Publisher: Playstation PC



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Shadow of the Tomb Raider

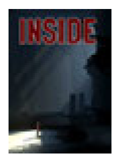
Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix



Special Interest

Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

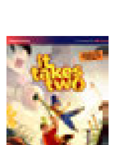
Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

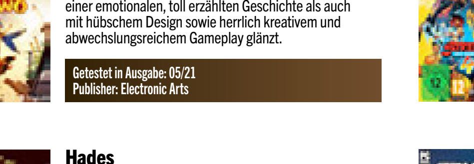
Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve

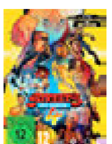


It Takes Two

Ein genialer Koop-Spaß für zwei Spieler, der sowohl mit einer emotionalen, toll erzählten Geschichte als auch mit hübschem Design sowie herrlich kreativem und abwechslungsreichem Gameplay glänzt.

Getestet in Ausgabe: 05/21
Publisher: Electronic Arts





Streets of Rage 4

Die Fortsetzung der Mega-Drive-Trilogie verströmt das alte Flair der beliebten Brawler-Reihe, schafft es mit viel Liebe zum Detail und einem überarbeiteten Kampfsystem aber auch, jüngere Zocker zu begeistern.

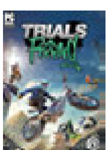
Getestet in Ausgabe: 06/20
Publisher: Dotemu



Hades

Höllisch motivierende Rogue-lite-Action von den Bastion-Machern. Als lässiger Götterprinz kämpft ihr euch durch die griechische Unterwelt, sammelt mächtige Upgrades und taucht mit jedem Tod tiefer in die sympathische Story ein.

Getestet in Ausgabe: 11/20
Publisher: Supergiant Games



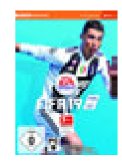
Trials Rising

Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

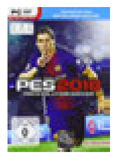
Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

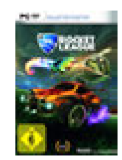
Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix

SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die PC-Games-Redaktion zeigt euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.

Ikonen der Spieleindustrie Yu Suzuki

Am 10. Juni 2022 feierte Yu Suzuki seinen 64. Geburtstag. Wir nehmen dies zum Anlass, einen ausführlichen Blick auf die Karriere eines leidenschaftlichen Designers zu werfen, der uns nicht nur viele Arcade-Hits wie Hang-On, Space Harrier, Out Run und After Burner bescherte, sondern auch den Einsatz von 3D-Grafik im Spielesektor mit Titeln wie Virtua Racing und Virtua Fighter maßgeblich und mit viel Herzblut vorantrieb. Mit Shenmue erschuf Yu Suzuki zudem eines der ersten großen 3D-Open-World-Abenteuer.

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Lukas Schmid

Yu Suzuki kommt am 10. Juni 1958 in der circa 530 Kilometer nördlich von Tokio gelegenen Küstenstadt Kamaishi in der Präfektur Iwate, auf der Hauptinsel von Japan, zur Welt. Schon als Kind begeistert sich der Sprössling zweier Grundschullehrer für kreative Tätigkeiten aller Art. Er malt und zeichnet gerne, hat großen Spaß, mit Plastikbauklötzen unterschiedlichste Objekte zu erschaffen und setzt sich früh in den Kopf, selbst einmal Lehrer oder Illustrator zu werden. Nach seinem Schulabschluss fasst er dann allerdings erst einmal den Beruf des Zahnarztes ins Auge. „Leider schaffte ich die Aufnahmeprüfungen nicht, um Zahnmedizin zu studieren, weshalb ich anfing, das Gitarrespielen zu lernen“, erinnert sich Suzuki in einem Interview mit dem amerikanischen TV-Sender G4 TV. „Doch egal, wie viel ich auch übte, ich wurde kaum besser.“ Ebendiese Misserfolge führen dazu, dass Suzuki eine komplett andere Richtung einschlägt und an der Okayama University of Science Informatik mit Schwerpunkt Programmierung studiert. Suzuki



„Kannst du deinen Gegner mit einem KO-Schlag flachlegen?“ Dieser Spruch thronte auf Werbeflyern zu Champion Boxing (1984) – dem allerersten Spiel, das Yu Suzuki für Sega entwickelte. Damals zunächst für Segas erste Heimkonsole SG-1000. (Quelle: Moby Games)

Der Hang-On-Spielautomat von 1985 lief mit einer Auflösung von 304 x 224 Pixeln. Die damalige Farbpalette umfasste immerhin schon 6.144 Farben. (Quelle: Moby Games)

Quelle Foto oben: Sönke Siemens

kommt gut voran und greift bereits für seine Vordiploms-Abschlussarbeit ein Thema auf, das ihn auch später noch sehr beschäftigen wird: 3D-Computergrafiken in Videospielen.

Kaum den Abschluss in der Tasche, bewirbt sich Suzuki sogleich bei verschiedenen großen Computerfirmen – allen voran Sega, weil man dort pro Woche nur an fünf statt wie damals in Japan oft üblich sechs Tagen arbeiten muss. Aber auch die Tatsache, dass Sega sowohl für die Reisekosten als auch für die Unterkunft während des Vorstellungsgesprächs in Tokio aufkommt, gefallen Suzuki gut. „Die Person, die mich interviewte, war ein ziemlich überzeugender Redner und als Firma gefiel mir Sega richtig gut. Ziemlich beeindruckt entschied ich mich daher, für dieses Unternehmen zu arbeiten. Später fand ich übrigens heraus, dass ich von Mr. Endo, dem Schleuser, interviewt wurde, und er wirklich sehr gut geschult war in der Kunst des Anwerbens“, rekapituliert Suzuki in dem am 22. Juli 2021 erschienen, bisher leider nur auf Japanisch veröffentlichen Buch Sega Hard Historia.

Die ersten Jahre bei Sega

Suzuki, der im April 1983 von Sega in erster Linie aufgrund seines Programmiertalents eingestellt wird, erhält einen Posten in der Abteilung, die sich sowohl um Soft- als auch Hardware kümmert. Dort angekommen, fühlt sich der damals 25-Jährige – allen Herausforderungen zum Trotz – sofort pudelwohl. „Damals gab es nicht genügend Entwicklermaschinen für jeden, weshalb Neuankömmlinge dieses Equipment nur für ein paar Minuten pro Tag verwenden durften. Wer allerdings über Nacht im Büro blieb, konnte sich – sofern kein Vorgesetzter vor Ort war – solange er wollte, damit austoben“, so Suzuki weiter.

Suzuki ist stets mit vollem Elan bei der Sache, weshalb er schon bald sein erstes eigenes Spiel für Segas erste, am 15. Juli 1983 eingeführte Heimkonsole SG-1000 entwickeln darf: Champion Boxing. Während sich Rieko Kodama und Yoshiki Kawasaki um die künstlerischen Aspekte kümmern, übernimmt Suzuki Gamedesign und Programmierung. Das Resultat ist ein simples, aber spaßiges Boxspiel mit vier Schwierigkeitsgraden und einem ständig präsenten Schiedsrichter, der zu Boden gegangene Boxer sofort anzählt. Champion Boxing läuft prima im Verkauf und schindet auch bei Suzukis Vorgesetzten Eindruck – so großen, dass man ihn anweist, eine SG-1000-Platine in einen Arcade-Automaten zu installieren, eine passende Steuereinheit zu ergänzen und einen Testballon in einigen Spielhallen zu starten. Als auch hierdurch positive Ergebnisse erzielt werden, befördert man Suzuki zum Projektleiter (etwas, das bei Sega Japan sonst im Schnitt knapp sieben Jahre dauert) und beauftragt ihn damit, ein vollwertiges Arcade-Spiel auf die Beine zu stellen.

Suzuki kann sich schon seit Langem für alles begeistern, was zwei Räder und einen Motor hat. Also fasst er kurz darauf den Entschluss, ein Motorrad-Rennspiel zu entwerfen – allerdings mit einem raffinierten Twist. Statt wie sonst im Genre üblich soll das Vehikel nicht mittels Joystick, sondern durch die Körperbewegungen des Spielers gesteuert werden. Letzterer muss dazu auf einem lebensgroßen Motorrad-Nachbau Platz nehmen und diesen durch das Verlagern seines Gewichts in die entsprechende Richtung lenken. Um das Mittendrin-Gefühl zu verstärken, setzt Suzuki zudem auf eine eigens für dieses Spiel entwickelte 16-Bit-Platine mit Motorola-68000-CPU, die sogenanntes Sprite-Scaling ermöglicht, was wiederum eine 3D-ähnliche Darstellung erlaubt. Suzukis Idee, zudem ein Gyroskop-System zu integrieren, das beim Beschleunigen des Motorrads ein Aufbäumen simuliert, wird dagegen aus Kostengründen verworfen. Gleiches gilt für den Einbau eines echten Motors, der authentische Geräusche erzeugen sollte, sowie den Einbau eines Ventilators, der für die Simulation des Fahrtwindes zuständig gewesen wäre.

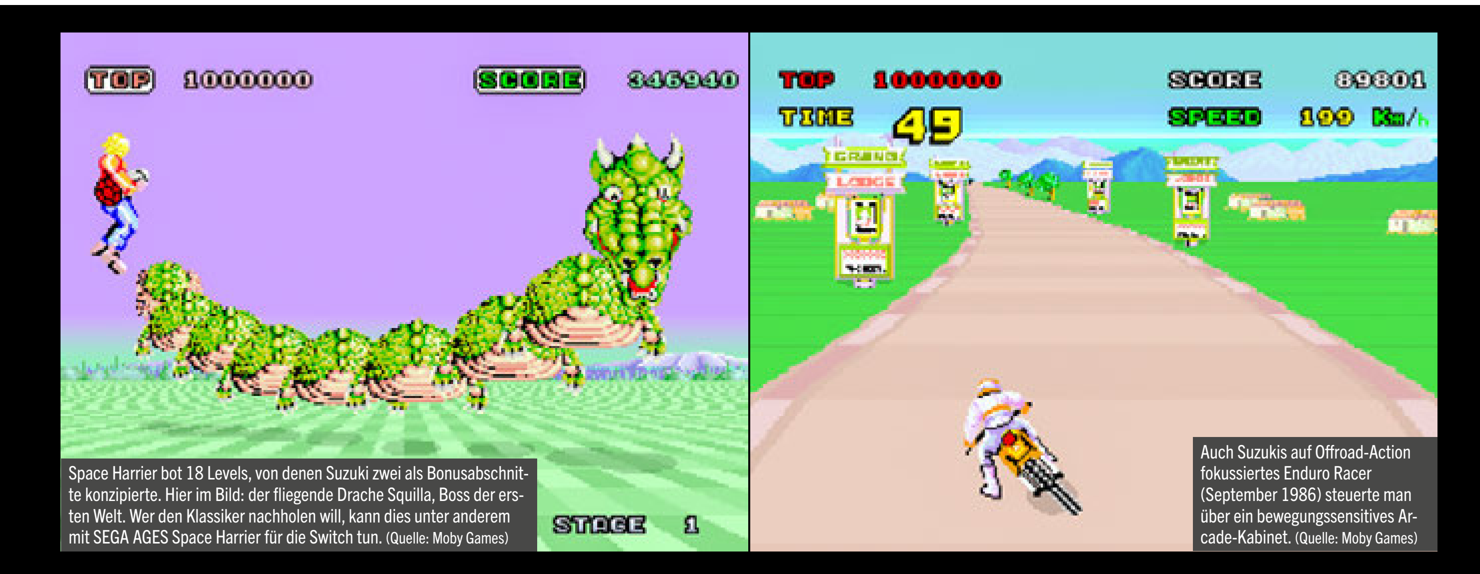
Am 02. Juli 1985 ist Hang-On schließlich fertig – und das Publikum trotz anfänglicher Skepsis von den Socken. „Für Hang-On musstest du auf ein Motorrad steigen und vor allen anderen spielen. Das war eine neue Erfahrung für einen neuen Markt. Man sagte mir [während der Entwicklung, Anm. d. Red.], dass die Leute das Spiel nicht spielen würden, weil sie zu scheu wären. Doch es stellte sich heraus, dass alle, selbst die Mädchen mit Röcken, Hang-On spielten“, erinnert sich Suzuki in einem Interview mit der Webseite 1Up.com. 1985 katapultiert sich Hang-On auf Platz eines der umsatzstärksten Arcade-Spiele und kann diese Pole Position auch im Folgejahr sowohl in Japan als auch in Nordamerika verteidigen.

Erst Motorräder, dann Sci-Fi-Welten

Ergänzend zu Hang-On gelingt Suzuki noch im selben Jahr ein weiterer Geniestreich, der ebenfalls dem sogenannten Taikan-Trend folgt und Bewegungssteuerung auf Basis von Hydraulikmotoren in den Fokus rückt. „Als ich die Computermesse CES zusammen mit Hisashi Suzuki besuchte, sah ich einen sich bewegenden Metallrahmen“, so Suzuki im Buch Sega Hard Historia. Suzuki überlegt daraufhin fieberhaft, welche Art von Spiel sich mit einer solchen Technik entwickeln ließe und stößt im Rahmen seiner Recherchen auf ein hundertseitiges Konzept für ein Flugspiel, niedergeschrieben von einem anderen Sega-Entwickler namens Ida.

Dessen Design-Pitch sieht vor, dass Spieler einen modernen Senkrechtstarter – auch Harrier genannt – steuern und damit Jagd auf feindliche Einheiten am Boden machen. Das Problem: Die auf Realismus und glaubhafte Szenarien getrimmte Idee lässt sich mit der damaligen Hardware grafisch nicht vernünftig umsetzen. Suzuki nimmt dies zum Anlass, das Konzept massiv anzupassen, in ein Science-Fiction-Szenario zu verfrachten und sich dabei von den Anime-Serien Space Cobra und Gundam, dem Fantasy-Film Die unendliche Geschichte sowie den Fantasy-Kunstwerken des Briten Roger Dean inspirieren zu lassen. Statt als Jetpilot feindliches Militärgerät zu pulverisieren, muss man nun vielmehr als fliegender Mensch mit einer Hightech-Laserkanone fernöstliche Drachen, einäugige Mammuts, bizarre geometrische Formen und andere Dinge aus dem Weg räumen.

Was viele nicht wissen: Ausgerechnet das besonders immersive Deluxe-Cabinet, das den Joystick-Bewegungen der Spielfigur hydraulisch auf Schritt und Tritt folgt, sorgt in Segas Chefetage auf-



Space Harrier bot 18 Levels, von denen Suzuki zwei als Bonusabschnitte konzipierte. Hier im Bild: der fliegende Drache Squilla, Boss der ersten Welt. Wer den Klassiker nachholen will, kann dies unter anderem mit SEGA AGES Space Harrier für die Switch tun. (Quelle: Moby Games)

Auch Suzukis auf Offroad-Action fokussiertes Enduro Racer (September 1986) steuerte man über ein bewegungssensitives Arcade-Kabinet. (Quelle: Moby Games)



Am 30. Mai 2015 veröffentlichte die Wave Corporation eine 25 x 18 x 5 Zentimeter große Modellbau-Fassung des Hang-On-Arcade-Kabinets. Heute kommt man nur noch sehr schwierig an dieses Sammlerstück heran. (Quelle: Sega)

grund der hohen Kostenprognose für Stirnrunzeln. Suzuki aber lässt sich davon nicht beirren und bietet an, auf sein Gehalt zu verzichten, sollte diese Version ein Fehlschlag werden. Und Suzuki behält Recht! Als Space Harrier am 02. Oktober 1985 in Japan und zwei Monate später weltweit in die Spielhallen stürmt, wird insbesondere die Deluxe-Edition samt Hydraulikkabinett zum Favoriten der Arcade-Pilger.

Out Run: Die wohl schönste Spritztour der 80er

Hang-On und Space Harrier lassen bei Sega die Kassen klingen und führen dazu, dass Suzuki zunehmend freie Hand beim Angehen neuer Projekte bekommt. Was 1986 folgt, sind zwei weitere Rennspiele, die seine Racing-Leidenschaft unterstreichen. Zum einen das auf Offroad-Action getrimmte Enduro Racer (Juli 1986), zum anderen Out Run – das erste Autorennspiel des Japaners und eines, für das er besonders viel Rechercheaufwand betreibt. Denn Out Run soll das Gefühl des Hollywood-Klassikers Auf dem Highway ist die Hölle los (1981) verkörpern – ein Film rund um ein illegales 3000-Meilen-Autorennen von Connecticut an der Ostküste bis nach Kalifornien an der Westküste der USA.

Für seine Recherchen hofft Suzuki, die USA ausführlich bereisen zu können. Sega-Präsident Hayao Nakayama hält aus Sicherheitsgründen jedoch nicht viel von der Idee und schickt ihn stattdessen in das seiner Meinung nach „sicherere" Europa, das Suzuki daraufhin knapp 14 Tage lang intensiv erkundet. Los geht's in Frankfurt und von dort weiter nach Monaco, in die Schweiz und nach Rom – immer an Bord eines BMW 520. Dass der Wagen im Spiel einem Ferrari Testarossa Spider verblüffend ähnelt, liegt dagegen an Suzukis Passion für italienische Sportwagen und daran, dass er ebendieses Modell (das 1984 erstmals auf den Markt kam) in Monaco in seiner vollen Pracht erspäht – und sich sofort darin verliebt. Out Run verschlingt knapp zehn Monate Entwicklungszeit, wird ebenfalls für das Zusammenspiel mit einem Hydraulikkabinett optimiert und geht spielerisch interessante neue Wege. Raffiniert gemacht und gut für die Langzeitmotivation: Um einen der insgesamt fünf Zielpunkte zu erreichen, müssen Spieler bei voller Fahrt immer wieder zwischen verschiedenen Abzweigungen wählen. Historisch betrachtet ist Out Run durch diese Mechanik nicht zuletzt ein erster Vorläufer heutiger Open-World-Rennspiele. Aber auch die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Radiosendern wählen zu können, kommt in den Spielhallen gut an und macht Out Run zu einem der einflussreichsten Rennspiele seiner Zeit.

Out Run trägt maßgeblich dazu bei, dass Sega auf dem Arcade-Markt eine immer wichtigere Rolle spielt und der Taikan-Trend immer weiter vorangetrieben wird. Im Falle von Yu Suzuki mit einem weiteren Arcade-Projekt namens After Burner. Die Entwicklungsarbeiten starten im Dezember 1986 und unterliegen strengster Geheimhaltung. Das Ganze geht sogar so weit, dass Sega die gesamte Entwicklungsabteilung in ein neues Gebäude verlegt, dieses „Studio 128" nennt und ein flexibleres Arbeitszeitsystem einführt, was dem oft nachtaktiven Star unseres Artikels sehr entgegenkommt. Heute kaum zu glauben: Ursprünglich plant Suzuki, After Burner in einem Stil zu inszenieren, der an die mit Luftschiffen und seltsamen Flugobjekten gespickte Steampunk-Welt von Das Schloss im Himmel angelehnt ist – dem ersten Anime-Film von Studio Ghibli aus dem Jahr 1986. Wohl wissend, dass ein solches Setting Arcade-Fans im Westen jedoch vermutlich weniger reizen würde, wird das Konzept aber schnell wieder verworfen. „Am Ende haben wir die Dinge auf einen F-14-Kampfjet umgestellt, etwas, das für jeden erkennbar und zugänglich sein würde, egal aus welchem Land er oder sie kam", erinnert sich Suzuki in einem Interview mit der Webseite Shmuplations (http://shmuplations.com/afterburner/).

Nachdem man sich auf ein Setting geeinigt hat, fließt zunächst



Für After Burner (1987) ließ sich Yu Suzuki unter anderem vom Hollywood-Blockbuster Top Gun (1986) inspirieren. Noch im Release-Jahr rauscht das Spiel auf Platz zwei der umsatzstärksten Arcade-Titel in Japan. (Quelle: Moby Games)

In dem von Yu Suzuki für Segas Arcade-Plattform System 16 produzierten Dynamite Düx (1988) retten die Haustier-Enten Bin und Pin ihre von einem bösen Zauberer entführte Besitzerin. Die Hauptfiguren dienen später als Grundlage für die Sega-Figur Bean the Dynamite. (Quelle: Moby Games)

einmal viel Arbeit in eine Technik, mit der sich die Oberfläche von Sprites rotieren lässt. Außerdem in die Darstellung von Rauchschwaden – schließlich sollen abgefeuerte Raketen möglichst glaubhaft durch die Lüfte rauschen. Das eigentliche Highlight von After Burner ist jedoch das Arcade-Kabinett. Nicht nur, weil Suzuki es mit einem damals brandneuen Sega X Board ausstatten lässt, sondern auch, weil es über eine beeindruckende Hydraulik verfügt, die das Cockpit je nach Flugmanöver nach vorn und hinten neigt und sogar zu einem gewissen Grad Rotationen nach links und rechts vollführt.

Knapp 6.500 Dollar (heute umgerechnet ca. 16.724 Dollar) kostet eben diese Premium-Variante mit Sitz, Flightstick, Stereo-Lautsprechern und Gurten. Ein schwindelerregend hoher Preis, der Spielhallenbetreiber jedoch nicht davon abhält, das Spiel in hohen Stückzahlen zu ordern. Doch die Investitionen zahlen sich schnell aus und machen After Burner schon bald zum nächsten Arcade-Überflieger von Sega.

Power Drift und G-LOC

Und Suzuki? Der baut mit seiner Truppe von Sega AM2 im Anschluss Power Drift (1988), den weltweit ersten Kart-Racer – ganze vier Jahre vor dem Siegeszug von Super Mario Kart im Jahr 1992. Der Clou bei Power Drift: Alle 25 Strecken bestehen aus sogenannten flachen Bitmaps, die so geschickt angeordnet werden, dass die Macher unter anderem in der Lage sind, Rundkurse, steile Rampen, Brücken und sogar Sprungschanzen darzustellen – für damalige Arcade-Verhältnisse ein echtes Novum und ein weiterer Beleg dafür, dass Suzuki mit aller Kraft versucht, möglichst glaubhafte 3D-Erlebnisse zu schaffen. Obwohl er streng genommen nur mit zweidimensionalen Sprites arbeitet.

Bevor Yu Suzuki 1992 der Durchbruch in die dritte Dimension gelingt, bringt er allerdings noch einige andere spannende Titel auf den Markt. Los geht's mit G-LOC: Air Battle, einem weiteren Luftkampfspiel im Stil von After Burner, jedoch optimiert für ein bis dato einzigartiges Kabinett. Letzteres heißt R360, ermöglicht komplette 360-Grad-Rotationen und setzt sich erst in Bewegung, wenn man einen von Achterbahnen inspirierten Bügel vor seinem Brustkorb herunterklappt und sich mit einem Gurt festschnallt.

G-LOC: Air Battle ist nichts für Spieler mit schwachem Magen und aufgrund von Ticketpreisen von bis zu fünf Dollar pro Fahrt zudem nicht sonderlich preiswert. Dennoch sorgen die über 120.000 Dollar teuren R360-Geräte samt G-LOC bei Spielhallenbesuchern weltweit für Aufsehen. Wie viele R360-Cockpits genau hergestellt wurden, dazu haben sich übrigens weder Sega noch Suzuki je offiziell geäußert. Brancheninsider sprechen von nicht mehr als 100 bis 200 Geräten. Konsolenumsetzungen gibt es später ebenfalls; die Sensation des Highend-Automaten können sie jedoch zu keiner Zeit adäquat einfangen.

Polygone ändern alles

Nach der Fertigstellung von Titeln wie GP Rider (1990), After Burner 3 (1991), Rent-A-Hero (1991) und F1 Exhaust Note (1991) lenkt Yu Suzuki seine volle Aufmerksamkeit auf ein Projekt, das bereits seit Längerem bei Sega köchelt und ursprünglich von Toshihiro Nagoshi designt wurde: Virtua Racing. Ein Rennspiel mit komplett dreidimensionaler Grafik, das unter anderem Namcos Spielhallen-Dauerbrenner Winning Run und Ataris Hard Drivin' (beide boten bereits 3D-Grafik) den Wind aus den Segeln nehmen soll.

Um genau das zu erreichen, bastelte Sega zwischen 1990 und 1991 an einer neuen Arcade-Platine namens Model 1. Deren größte Stärke: ein dedizierter, CG Board genannter 3D-Chip, der 180.000 Polygonen pro Sekunde Beine macht. Zum Vergleich: Namcos konkurrierendes System 21 – Spitzname „Polygonizer" – schaffte nur ein Drittel davon.

Die von Yu Suzuki geleitete Abteilung Sega AM R&D #2 konzipiert insgesamt drei Strecken für Virtua Racing, integriert die Option, auf Knopfdruck zwischen vier Kameraperspektiven zu wechseln (rasante First-Person-Ansicht inklusive), und schafft es sogar, einen Link-Modus einzubauen, der bis zu acht Automaten miteinander vernetzt – all das bei stets butterweichen 60 Bildern pro Sekunde. Lohn der Mühe? Als Virtua Racing am 27. März 1992 durchstartet, zieht es mühelos und meilenweit an sämtlichen konkurrierenden Arcade-Racern vorbei. Der technische Quantensprung ist dabei so gigantisch und generiert so viel Aufmerksamkeit, dass selbst Personen ohne jedwede Gaming-Erfahrung nicht selten eine Probefahrt wagen.

Aber auch Suzuki ist sich spätestens jetzt sicher: Die nahe Zukunft der Branche wird bald vom Thema 3D-Grafik bestimmt! Kein Wunder also, dass auch sein nächstes Werk genau diesem Trend folgt und erneut das Wort „Virtua" im Namen trägt. Und damit Vorhang auf für Virtua Fighter, dem weltweit ersten 3D-Fighting-Game! Doch warum überhaupt ein Prügelspiel, schließlich hatte sich Suzuki-san in der Vergangenheit eher auf Renn- und Flugspiele konzentriert?

> „Meine Designs waren von Anfang an immer 3D. Alle Kalkulationen im System waren 3D, selbst in Hang-On. Ich kalkulierte die Position, die Skala und die Zoom-Rate in 3D und konvertierte es zurück in 2D. Also habe ich immer in 3D gedacht."
>
> Yu Suzuki



Das actiongeladene Luftkampf-Spiel G-LOC: Air Battle gilt als Spin-off zu After Burner und lässt Spielhallenbesucher ab dem 23. Februar 1990 erstmals in einem rotierenden, auf zwei Achsen gelagerten Cockpit Platz nehmen. (Quelle: Moby Games)

Dass Virtua Racing nur drei Strecken bietet, stört in Anbetracht der für damalige Verhältnisse bahnbrechenden 3D-Polygon-Optik niemanden. Im Gegenteil: Im Release-Jahr 1992 als auch 1993 zählt das Rennspiel zu den umsatzstärksten Automaten überhaupt, sowohl in Japan als auch in den USA. (Quelle: Moby Games)

Ganz einfach: Segas Chefetage wollte die Genre-Dominanz von Capcoms Street Fighter 2 (1991) brechen. Suzuki nimmt die Herausforderung dankend an und reist wenig später nach China, um die dortigen Kampfkünste zu recherchieren. Er besucht Shaolin-Tempel und trainiert mit Martial-Arts-Profis. „Ich brach mir ein paar Rippen und holte mir eine Beule am Kopf", scherzt Suzuki gegenüber G4 TV. Das daraus resultierende Gameplay ist dagegen kein Scherz und im Vergleich zu Street Fighter 2 deutlich realistischer.

In den Spielhallen weltweit trifft speziell dieser Aspekt – kombiniert mit der wegweisenden 3D-Grafik, einem riesigen Move-Set, den ständig wechselnden Kameraperspektiven und den geschmeidigen Animationen – ab Oktober 1993 einen Nerv und macht Virtua Fighter im Handkanten-Umdrehen zum Publikumsliebling. Sage und schreibe 40.000 Automaten wechseln in den nächsten Jahren den Besitzer und legen den Grundstein für eine Reihe von Fortsetzungen und Spin-offs.

Virtua Fighter geht in Serie

Der aus spielhistorischer Sicht interessanteste Vertreter ist dabei sicherlich Virtua Fighter 2. Denn für Teil zwei gelingt es dem charismatischen Suzuki, einen Lizenzdeal mit einem bekannten US-Militärsimulationshersteller aus Maryland einzufädeln. Im Tausch gegen zwei Millionen US-Dollar stellt Lockheed Martin Sega einen Grafikchip zur Verfügung, der Texture Mapping beherrscht und Polygone mit Oberflächenstrukturen versehen kann. Die Hardware-Abteilung analysiert den Chip dann im Detail und implementiert ihn erfolgreich in den Nachfolger der Model-1-Platine.

So gerüstet, basteln Suzuki und sein Team knapp ein Jahr lang an einer Fortsetzung, deren grafische Präsentation dank Texture Mapping, verbesserten Motion-Capturing-Verfahren und 60 Bildern pro Sekunde noch lebensechter wirkt als in Teil eins. Dazu gesellen sich 500 neue Fighting-Moves, neue Arenen sowie die Charakter-Neuzugänge Shun Di (ein betrunkener chinesischer Mönch) sowie Lion Rafael (ein gut betuchter französischer Geschäftsmann). Was bleibt, ist ein Prügelspiel-Hit, der Fans und Fachpresse zu Lobeshymnen hinreißt, ebenfalls mehr als 40.000 Automaten absetzen kann und in den Folgejahren unter anderem für Saturn (1995), Mega Drive (1996), PC (1997) und PlayStation 2 (2004) portiert wird.

Und auch in den Jahren danach reißt Suzukis Virtua-Fighter-Erfolgssträhne nicht ab. Während Teil drei im September 1996 dank Model-3-Platine grafisch noch mal eine ordentliche Schippe drauflegt, führt Virtua Fighter 3tb im September 1997 3-versus-3-Teamkämpfe ein. Highlight bei Virtua Fighter 4, das ab August 2001 auf einer sogenannten Naomi-2-Platine läuft, ist dagegen ein ziemlich ausgefeilter Trainingsmodus sowie die Anbindung an das Online-Netzwerk VF.NET. Letzteres erlaubt Arcade-Spielern eine Art „smarte" Kundenkarte zu kaufen, mit der man sich dann am Automaten identifiziert und dadurch Zugriff auf Profile, Rankings, Highscores, Online-Duelle usw. erhält.

Yu Suzuki: Visionär offener Welten

Keine Frage, die Entwicklungsgeschichte der Virtua-Fighter-Reihe hält viele spannende Anekdoten bereit. Noch spannender ist allerdings das, was Suzuki Mitte der 90er-Jahre konzipiert. Gemeint ist ein Rollenspiel-Projekt für Segas Saturn, dessen allererster Prototyp auf den Namen The Old Man and The Peach Tree hört. Angesiedelt in der chinesischen Stadt Luoyang, sollten Spieler in den 1950er-Jahren in die Rolle von Taro schlüpfen, um einen Kung-Fu-Großmeister namens Ryu ausfindig zu machen.

Der Prototyp – bei dem man unter anderem auf einen mysteriösen alten Mann trifft, der Fische per Steinwurf töten kann – findet positiven Anklang und ermutigt Suzuki dazu, ein vollwertiges 3D-Rollenspiel zu entwerfen, das nicht nur komplett vertont ist, sondern eine cineastische Inszenierung und Kämpfe gegen mehrere Feinde gleichzeitig auf Basis der Virtua-Fighter-Engine bietet. Stichwort Virtua Fighter: Um Sega-Fans einen inhaltlichen Anknüpfpunkt zu liefern, wird Taro schon bald gegen Virtua-Fighter-Recke Akira getauscht.

Auch die Geschichte krempelt Suzuki im Laufe der Zeit gehörig und gestaltet sie so, dass Akira sich zunächst mit dem Tod seines Vaters auseinandersetzen muss und dann beschließt – um seinen Verlust irgendwie zu verarbeiten –, nach China zu reisen. Suzuki nimmt das gesamte Projekt sehr ernst, holt professionelle Drehbuchautoren und anderen Spezialisten aus der Filmbranche an Bord und feilt

WUSSTET IHR SCHON, DASS…

… Yu Suzuki seinen ersten großen Auftritt in den USA erst auf der Game Developers Conference 2011 hatte? Im selben Jahr nahm er außerdem den Pioneer Award im Rahmen der GDC Choice Awards entgegen.

… Suzukis Sword of Vermilion für Sega Mega Drive mit einem 106 Seiten starken Tipps-Büchlein ausgeliefert wurde?

… Sega die Moves der verschiedenen Virtua-Fighter-Charaktere nach Spielveröffentlichung nur häppchenweise über die Spielepresse verbreiten ließ?

… Suzukis Virtua-Fighter-Reihe von der renommierten amerikanischen Smithsonian Institution als Anwendung ausgezeichnet wurde, „die einen großen gesellschaftlichen Beitrag im Bereich Kunst und Unterhaltung geleistet hat"? Kurz darauf wurden einige Automaten sogar dem Smithsonian's National Museum of American History in Washington hinzugefügt, wo sie noch heute zu bewundern sind.



Daytona USA (1994) ist der Debüttitel für Segas Texture-Mapping-fähige Model-2-Platine und wird von Yu Suzuki zusammen mit Toshihiro Nagoshi produziert. Um die drei Rennstrecken zu erschaffen, nutzt das Team schon damals Satellitenfotos. (Quelle: Moby Games)

Mit Virtua Fighter 3tb erschien die beliebte Prügelspiel-Reihe am 27. November 1998 erstmals für Segas Dreamcast-Konsole. Das „tb" steht dabei für Team Battle und meint die Ergänzung von 3-versus-3-Teamkämpfen. Die schicke Klopperei rangiert auf Platz neun der meistverkauften Dreamcast-Spiele. (Quelle: Sega)

so Schritt für Schritt an einem Rachedrama mit insgesamt elf Akten.

Suzuki arbeitet auf eine Gesamtspielzeit von etwa 45 Stunden hin und entscheidet sich 1997, den 32-Bitter Saturn als Plattform zu verwerfen und das Spiel stattdessen für Segas bevorstehende Dreamcast-Konsole zu entwickeln. Auch den anvisierten Namen Virtua Fighter RPG: Akira's Story passt Suzuki schon bald an und macht daraus Shenmue: Chapter 1 – Yokosuka. Was einst klein anfing, entpuppt sich zunehmend als Mammutprojekt, mit über 1.200 begehbaren Räumen, Tag-Nacht-Zyklus, Wettersystem, Zwischensequenzen, die alle in Echtzeit berechnet werden und mehr als 300 Figuren, die alle eigenen Tagesabläufen folgen. Fast ebenso viele Mitarbeiter werkeln Ende der 90er-Jahre an Shenmue, das laut Suzuki ein Rekordbudget von 47 Millionen Dollar verschlingt. Am 27. November 1998 ist es dann endlich so weit, und das hochambitionierte Open-World-Abenteuer erscheint exklusiv für Segas Dreamcast – begleitet von einer Vielzahl von überaus wohlwollenden Pressewertungen, die unter anderem die Präsentation, den allgegenwärtigen Realismus, die liebevoll ausgearbeitete 3D-Welt sowie das non-lineare Gameplay hervorheben.

Shenmue kann Segas Verkaufs-erwartungen nicht erfüllen

Das Enttäuschende für Suzuki: Trotz 1,2 Millionen verkaufter Exemplare gilt Shenmue – zumindest kommerziell – als Fehlschlag. Hauptgründe hierfür sind die immensen Produktionskosten sowie die unterm Strich viel zu geringe Verbreitung der Dreamcast-Hardware, die am Ende bei lediglich 9,13 Millionen Geräten lag.

Suzuki selbst lässt sich davon jedoch nicht entmutigen und bringt nach Shenmue noch sieben weitere Spiele als Sega-Angestellter auf den Markt, darunter Shenmue 2 und besagtes Virtua Fighter 4 (jeweils in der Rolle des Spieldirektors) sowie Outrigger, 18 Wheeler: American Pro Trucker, Virtua Cop 3, OutRun 2 sowie Sega Race TV (alle in der Produzenten-Rolle).

Allerdings muss der unermüdliche Spieldesigner zwischenzeitlich noch weitere Fehlschläge hinnehmen, allen voran den von Psy-Phi, ein komplett Touchscreen-gesteuertes 1-vs-1-Kampfspiel, das unter der Flagge der neuen Abteilung Digital Rex entsteht, die Suzuki nach AM2 leitet. Das Problem bei Psy-Phi: Bei ersten sogenannte „Location-Tests" stellt sich heraus, dass Spieler bei der Interaktion mit dem Touchscreen schnell ungewöhnlich heiße Finger bekommen. Sega hat daraufhin ernsthafte Sicherheitsbedenken und zieht Psy-Phi 2006 den Stecker. Nicht zur Marktreife schaffen es außerdem Yu Suzukis Shenmue Online – ein Online-Rollenspiel, mit dem Sega im asiatischen MMO-Markt Fuß fassen wollte – sowie das ebenfalls als MMO konzipierte Pure Breed, das Menschen und ihre tierischen Begleiter in den Fokus rückte.

Ys Net Inc: Yu Suzukis erstes eigenes Studio

Nicht zuletzt, um kreativ neue Wege zu gehen, fasst Suzuki im Jahr 2008 den Entschluss, sein erstes eigenes Studio namens Ys Net zu gründen und Sega nur noch beratend zur Seite zu stehen. Unter der Flagge von Ys Net konzentriert sich der damals 50-Jährige nun zunächst verstärkt auf Mobile Games für den japanischen Markt. Im Dezember 2010 erscheint so das Social-RPG Shenmue City, 2011 das Prügelspiel Virtua Fighter: Cool Champ, 2013 der Arcade-ähnliche Shooter Bullet Pirates und 2014 Virtua Fighter: Combo Fever.

Dass Suzuki klassischen Konsolenspielen nicht gänzlich den Rücken gekehrt hat, beweist er dagegen eindrucksvoll ein Jahr später auf der E3 2015, als er die Entwicklung von Shenmue 3 ankündigt und das Ganze mit einer umfangreichen Kickstarter-Kampagne flankiert. Letztere spielt nach nicht einmal sieben Stunden zwei Millionen und am Ende der Crowdfunding-Phase etwa 6,33 Millionen Dollar ein, die sich auf 69.320 Unterstützer verteilen. Kombiniert mit weiteren Entwicklungszuschüssen von Sony sowie dem deutsch-österreichischen Publisher Deep Silver koordiniert Suzuki darauf ein Team von bis zu 300 Personen (davon 75 Kernmitglieder), die innerhalb der nächsten vier Jahre genau das PC- und Playstation-4-Spiel fertigstellen, das viele Fans sich seit dem Dreamcast-Aus so sehnlichst herbeigewünscht hatten.

Launch-Tag für das auf Basis der Unreal Engine 4 entwickelte Shenmue 3 ist der 19. November 2019. Erste Wertungen erscheinen kurz darauf und zeigen ein breites Spektrum an Meinungen: Während viele die Ähnlichkeiten mit den beiden Vorgängerspielen lieben, haben andere das Gefühl, Teil drei sei aufgrund seiner veralteten Machart wie aus der Zeit gefallen. Schenkt man Lars Wingefors, Chef der Embracer Group (zu der auch Deep Silver gehört) Glauben, dann hat sich Shenmue 3 am Ende zu einem „Core-Nischenprodukt" entwickelt, das finanziell zwar funktionierte und von langjährigen Fans geschätzt wurde, jedoch nie in der Lage war, im Massenmarkt Fuß zu fassen. Letzteres sieht man auch recht deutlich anhand der Steam-Bewertungen, die zwar sehr positiv ausfallen, sich aber mit 562 Reviews in engen Grenzen halten.

„Mit Shenmue 3 habe ich wirklich auf die Stimmen der Fans reagiert und nicht unbedingt daran gedacht, Geld zu verdienen", kommentiert Suzuki die Performance des Spiels später in einem Interview mit IGN Japan. Nimmt man diese Aussage als Grundlage, wird auch klar, warum Suzuki derzeit noch keinen vierten Teil angekündigt hat – obwohl die Story diesen hergeben würde.

Zukunftsaussichten

Das Entwickeln von Spielen kann der mit zahlreichen Branchenpreisen ausgezeichnete Arcade-Virtuose aber auch nach Shenmue 3 nicht lassen. Bester Beweis hierfür ist das am 24. Juni 2022 exklusiv via Apple Arcade veröffentlichte Air Twister – ein fantasievoller Seitenhieb auf seinen eigenen Shoot'em-Up-Klassiker Space Harrier, mit einem Dutzend Levels, über 20 Gegnertypen, weltweitem Ranking-System und einer Prinzessin in der Hauptrolle, die ihr Königreich vor bizarren Alien-Invasoren beschützen will.

Und was plant Suzuki als Nächstes? Noch ist hierzu nichts spruchreif. Sollte Air Twister gut ankommen, wird er sich jedoch vermutlich wieder verstärkt auf den Mobile-Sektor konzentrieren und dabei hoffentlich noch die ein oder andere Idee aus der Hut zaubern, die er in der Vergangenheit nicht final umsetzen konnte. ❑



Shenmue 2 setzt Ryus Saga am 06. September 2001 auf Dreamcast fort, bleibt jedoch leider deutlich hinter den Verkaufserwartungen zurück. Nach dem Dreamcast-Aus dürfen im Oktober 2002 zunächst Xbox-Spieler ran. 2018 folgt ein HD-Remaster-Doppelpack (im Bild) für PC und PS4. (Quelle: Sega)

Nach der Ankündigung von Shenmue 3 auf der E3 2015 zogen die Verkäufe gebrauchter Dreamcast-Konsolen spürbar an. Bis zum finalen Release mussten Fans allerdings noch mehr als vier Jahre warten. (Quelle: Sega)

Max Payne
Hart gekocht in einer New Yorker Minute

John Woo etablierte mit seinen Heroic-Bloodshed-Streifen ein ganzes Genre von Filmen, in denen einsame, gebrochene Männer der Welt den Krieg erklären und das Gesetz in die eigene Hand nehmen. Die folgenden Massaker sind meist mit extremen Zeitlupen und verrückten Kamerafahrten ästhetisiert. Auch die Spieleindustrie erschuf eine Hommage an diese Art von Filmen in Form des zeitlosen Klassikers Max Payne.

Von: Dominik Pache


Max wollte für seine Familie eigentlich kürzertreten, jetzt zerbricht sein Leben direkt vor seinen Füßen.

Eine düstere, melancholische Stimmung, gepaart mit stilisierten Gun-Fu-Kämpfen in Zeitlupe und einer klassischen Rachegeschichte im Noir-Stil: Max Payne revolutionierte vor über 20 Jahren die Spielewelt und ist bis heute einer der besten Story-Shooter aller Zeiten. In unserem Retrospecial zeigen wir, was das Spiel so sehr von seinen Genre-Kollegen abhob und verraten, wieso es trotzdem einen schwierigen Stand in Deutschland hatte. Also tauchen wir ab in die Videospielgeschichte und die Vergangenheit von May Payne!

Max Payne ist ein gebrochener Mann. Nach der Geburt seines Kindes wollte er bei der Polizei eigentlich kürzertreten. Jetzt findet er sich im größten Albtraum seines Lebens wieder. Eine Gruppe Junkies brach in sein Vorstadthaus ein und ermordete sowohl seine Frau als auch seine neugeborene Tochter. Die Einbrecher waren high, vollgedröhnt mit der Designerdroge namens Valkyr. Max tötete die Süchtigen mit seiner Beretta, doch um seine Familie zu retten, kam er zu spät.

Eine Welt voller Pein

Dieses traumatische Ereignis verfolgt ihn sein Leben lang und treibt ihn dazu, als Undercover-Cop beim DEA den Drogenring rund um das Teufelszeug zu sprengen und die Verantwortlichen für den

In einem geheimen Raum könnt ihr eine Anspielung an die 90er-Serie Buffy – The Vampire Slayer finden.

Tod seiner Familie zur Strecke zu bringen. Drei Jahre nach dem Schicksalsschlag kommt May Payne den Dealern auf die Schliche und schleust sich in die Mafia-Familie der Punchinellos ein.

Bei einem Treffen mit seinem Kontaktmann in der U-Bahn wird dieser allerdings von einem Unbekannten erschossen. Mit dem Rücken zur Wand pfeift Max auf die Tarnung und begibt sich auf einen blutigen Rachefeldzug durch das von einem Jahrhundertblizzard lahmgelegte New York City. Leichen pflastern seinen Weg, während er sich durch italienische Mobster, russische Waffenschieber und Söldnertruppen zur Wahrheit durchkämpft.

Die typische Rachestory aus der Feder von Sam Lake ist getrieben von depressiver Selbstzerstörung und trieft nur so vor Film-Noir-Stimmung. Der Stil orientiert sich an den Heroic-Bloodshed-Streifen von John Woo und vor allem dem ersten Matrix-Teil. Das Bild eines mit zwei Pistolen bewaffneten Mannes im Trenchcoat, der in Zeitlupe in einen Kugelhagel hinein hechtet, ist seit dem Jahr 2001 fest mit der Figur Max Payne verbunden. Trotz und vielleicht sogar gerade wegen der extremen Gewaltdarstellung weist das Spiel eine immense Ästhetik auf, die damals sogar die Diskussion lostrat, ob Videospiele als Kunst betrachtet werden sollten.

Face/Off

Da Entwickler Remedy sich zur Zeit des ersten Teils keine professionellen Schauspieler leisten konnte, mimten Freunde von Autor Sam Lake die Charaktere im Spiel. So lieh der Gitarrist von Poets of the Fall, Olli Tukiainen, dem Gangster Vinnie Gognitti das Gesicht, während Lakes Mutter die Oberschurkin Nicole Horne verkörperte. Lake selbst übernahm natürlich die Hauptrolle.

Die verzerrten Fratzen in den Comic-Strip-Zwischensequenzen sind mittlerweile ikonisch. Die Darsteller gaben sich zwar redlich Mühe, jedoch schimmerte immer eine gewisse Laienhaftigkeit durch ihre Performance durch, was dem ersten Teil der Max-Payne-Reihe verdammt viel Charme verlieh. Viele Sprecher hingegen waren professionelle Schauspieler und vor allem James McCaffrey, die Stimme von Max, schwatzte sich in die Herzen der Fans. Sein Reibeisenorgan, das sich nach einer Diät aus Whisky und Zigaretten anhört, passt perfekt ins Setting und führt den Spieler durch die Geschichte.

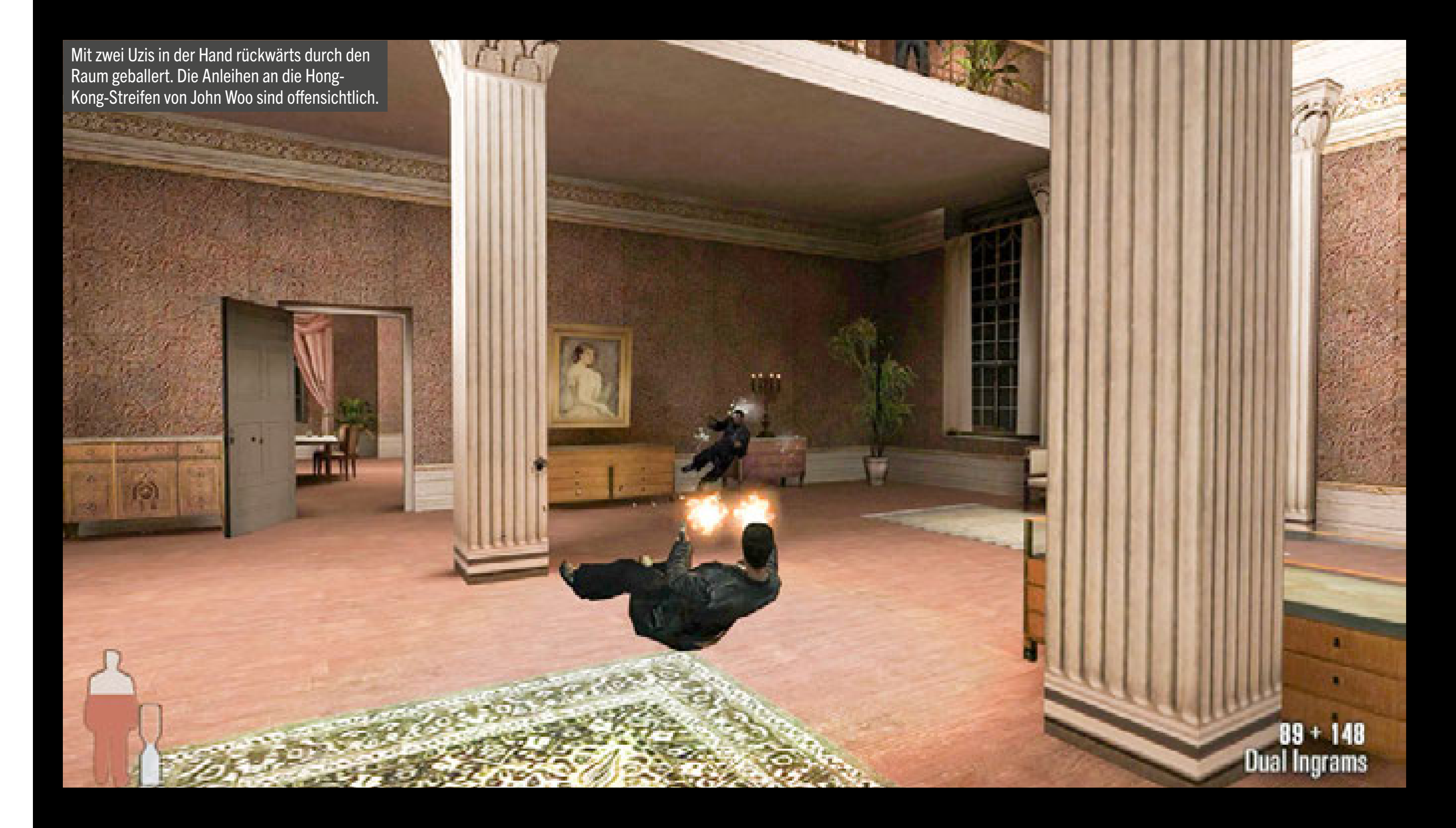
Die wurde neben einigen Cutscenes vorwiegend durch Sequenzen im Look einer Graphic Novel erzählt, für die Fotos manipuliert wurden, damit die Bilder wie gezeichnet aussehen. Der Noir-Einschlag kommt in den Texten von Lake besonders gut rüber. Die tief melancholischen und bemüht



In Zeitlupe um die Ecke hechten: Max einziger Vorteil gegenüber seinen Feinden ist es, die Bullet Time zu nutzen.



Frauen, die Max bekämpfen kann, sind Mangelware. Lediglich eine Prostituierte, die auf ihn feuert, kann erschossen werden. Oberschurkin Nicole Horne kommt nur indirekt im letzten Bosskampf zum Zug. Die Begründung der BPjM wirkt also sehr skurril.



Mit zwei Uzis in der Hand rückwärts durch den Raum geballert. Die Anleihen an die Hong-Kong-Streifen von John Woo sind offensichtlich.

poetischen Monologe schwanken teilweise zwischen Genialität und Fremdscham, sind aber durchweg sympathisch.

Die immer wieder eingestreuten Wortspiele rund um Schmerz, also Pain, zeigen zudem, dass Lake die Geschichte nicht bierernst genommen hat und die etwas schräge Schreibe, die an Schundkrimis erinnert, durchaus gewollt ist. Das merkt man besonders im letzten Kapitel, als der Autor sogar die vierte Wand durchbricht und Max in einem Drogenrausch bemerkt, dass er Protagonist eines Videospiels ist.

Doch Max Payne zog nicht allein wegen erzählerischer Kreativität als legendäres Werk in die Spielegeschichte ein, besonders das Gameplay war einfallsreich und etablierte die später oft kopierte Funktion der Bullet-Time. Per Knopfdruck war es möglich, die Zeit zu verlangsamen und dadurch präziser auf die Gegner zu zielen oder heranfliegenden Kugeln auszuweichen. Damit traf das Spiel im Fahrwasser von Matrix exakt den Zeitgeist der frühen Zweitausender. Dabei ist das Spiel im Grunde ein waschechter, linearer Shooter. Die meiste Zeit rennt man von Raum zu Raum und ballert kübelweise anrennende Gegner über den Haufen.

Auf den ersten Blick wirkte die künstliche Intelligenz der Feinde ziemlich komplex. Gegner nahmen Deckung, warfen an taktisch klugen Stellen Granaten oder arbeiteten zusammen, um Max auszukontern. Sah man aber genauer hin, oder spielte Abschnitte erneut, bemerkte man, dass die Reaktionen der Feinde fast ausschließlich auf Skripten basierten. Das tat dem Spaß aber keinen Abbruch, denn so konnte man deren Bewegungen voraussehen, wodurch die resultierenden Abschussserien nur noch stylisher wurden. Max hat im Verlauf des Spiels Zugriff auf ein immer größer werdendes Waffenarsenal. Angefangen von Pistolen, über Schrotflinten und Uzis, die man teilweise sogar beidhändig führen kann, erhält er später Zugriff auf Sturmgewehre, Scharfschützengewehre und sogar mächtige gasbetriebene Automatik-Shotguns.

Trifft man einen Gegner mit dem Sniper-Gewehr, schaltet die Kamera in eine Ansicht, in der sie die Kugel bis zum Einschlag verfolgt. Ob das wohl eine Inspiration für die spätere Sniper-Elite-Reihe war? Die Kämpfe waren brutal, ästhetisch und blutig inszeniert, was dem Spiel hierzulande zum Verhängnis werden sollte.

Deutsche Geburtsschmerzen

Die Indizierung des Spiels durch die BPjM war abzusehen, jedoch liest sich die Begründung der Behörde, prall gefüllt mit falschen Behauptungen und aus dem Zusammenhang gerissenen Spielszenen, extrem skurril. Neben der üblichen Argumentation, dass die Gewalt entmenschlichend wirkt und die realistische Grafik zur Verrohung der Jugend beiträgt, sprechen die Jugendschützer unter anderem davon, dass



Die Mutter von Sam Lake mimte die Oberschurkin Nicole Horne in den Comic-Strip-Zwischensequenzen.





Max am Ende seiner Reise. Er hat seine Rache bekommen, doch ist nun ein gebrochener Mann.

die Erschießungsszenen in der Egoperspektive stattfinden, was schlichtweg falsch ist.

Außerdem wird als Indizierungsgrund genannt, dass Max Payne auch Frauen und Polizisten erschießen muss. Das stimmt, ist aber nicht so simpel, wie von der Behörde dargestellt. Ja, einer der Bossgegner ist der ehemalige DEA-Kollege von Max, der sich hat schmieren lassen und jetzt zu einem klassischen Auftragskiller verkommen ist.

Die Handlanger in seinem Schlepptau kann man aber nicht eindeutig als Polizisten identifizieren und wirken eher wie Mafiosi. Die angesprochenen Frauen werden von einer einzigen Prostituierten verkörpert, die sich hinter einer Bar verbarrikadiert hat und auf Max mit einer Pistole feuert. Ach ja, und natürlich gibt es noch die Oberschurkin Nicole Horne. Bei einer Indizierungsbegründung eine Differenzierung der Geschlechter ins Feld zu führen, ist eher Sexismus aufseiten der Bundesbehörde.

Für den deutschen Markt war eine komplett lokalisierte Version geplant, die neben angepasster Gewalt, gestrichener Waffen und umgeschriebener Dialoge über eine wahre Starbesetzung in der Vertonung von Max verfügen sollte. Joachim Tennstedt, der unter anderem Jeff Bridges und Mickey Rourke seine Stimme leiht, hatte bereits alle Dialogzeilen der deutschen Version eingesprochen, bevor die deutsche Fassung aufgrund der Indizierung eingestampft wurde.

Erst elf Jahre später und nach der überraschenden Streichung vom Index und der erneuten Auflage in der Mobile-Version können Spieler sich die deutsche Sprachfassung anhören. In der Ausführung für Handys wurden zwar auch viele Dialogzeilen überarbeitet, sowie Blut und teilweise ganze Panels aus den Comics entfernt, das Gameplay und die Gewaltdarstellung darin blieben aber identisch zur internationalen Fassung. Die Synchronisierung von Joachim Tennstedt trägt zwar, durch die Verbindung mit ikonischen Schauspielern, zum Noir-Feeling bei, kommt aber um Längen nicht an die von Weltschmerz zerfressene Stimme von James McCaffrey heran.

Easter Eggs und Anspielungen

Wer nicht genug von Max Payne bekommen kann, der kann sich auf die Suche nach haufenweise Easter Eggs im Spiel begeben. Neben den klaren Referenzen zu Matrix und John-Woo-Filmen bei Gameplay und Stil sind auch ganz klassische geheime Räume in den Levels versteckt. So findet man zum Beispiel einen mit einem Pflock erstochenen Mann, der mit seinem eigenen Blut das Wort „Buff“ auf den Boden geschrieben hat.

Eine Anspielung auf die damals beliebte Fernsehserie Buffy – The Vampire Slayer. In einer anderen Szene sitzt ein Gangster gerade auf der Toilette, während Max die Wohnung betritt. Eine Uzi liegt praktischerweise auf der Küchenablage. Das ist natürlich eine Hommage an Pulp Fiction. Im Spiel sind alle möglichen Kultfilme und Serien der 90er zu finden, vor allem aber Anspielungen an John Woo und dessen Hong-Kong-Streifen.

Wie kann ich es heute spielen?

Möchtet ihr Max Payne heute auf dem PC kaufen, geht das trotz der De-Indizierung nur auf Umwegen. Auf Steam existiert zwar eine Version des Spiels, die ist aber nach wie vor für deutsche IPs gesperrt. Der Weg über eine VPN-Verbindung, Key-Seller oder eine Original-CD ist also unausweichlich. Selbst dann müsst ihr noch ein wenig basteln, bis das Spiel auf modernen Rechnern ordentlich läuft. Ein Fan-Patch schafft aber Abhilfe. Mittlerweile ist es sogar möglich, die deutsche Tonspur über Umwege auf dem PC zu installieren, wobei wir aber trotzdem zum englischen Original raten.

Das geplante Remake

Wer sich in Geduld übt, darf wohl bald eine komplett neue Version des Klassikers auf PS5. PC und Xbox genießen. Remedy und Rockstar Games kündigten im April ein Remake der ersten beiden Spiele an. Wer die Klassiker verpasst hat, kann sie also bald in einer ansprechenden Aufmachung nachholen. Dabei stellt sich nur die Frage: Welcher Max Payne wird es diesmal sein? Dank des Erfolgs des ersten Teils konnte sich Remedy für die Fortsetzung richtige Schauspieler leisten, wodurch Max sein Gesicht verlor. In Max Payne 2: The Fall of Max Payne verlieh Timothy Gibbs dem gebrochenen Drogenfahnder seine Erscheinung, während im dritten Teil die Hauptfigur der Reihe nach dem Original-Voice-Actor James McCaffrey modelliert wurde. Wenn es nach den Fans geht, ist Sam Lake und somit der erste Max der klare Favorit. ❑



Alle gegen einen – Max Payne sieht sich stets einer Übermacht an Feinden gegenüber.



Mit ein wenig Mapkenntnis, oder auch einfach dem Quicksave-Button, weiß man bereits, wo Feinde erscheinen werden. Das ist primär auf höheren Schwierigkeitsgraden ungemein wichtig.

Das ikonische Cover-Artwork des ersten Max Payne genießt heute Kultstatus.

DIE POST-APOKALYPSE

Ihr wollt uns loben oder die Meinung geigen?
Dann seid ihr hier genau richtig: Auf diesen Seiten veröffentlicht und kommentiert unser Leserbriefonkel Harald Fränkel eure Zuschriften und Postings aus dem Forum.

Vorworte

Heute möchte ich erklärbären, warum sich Non-Fungible Tokens in Games niemals durchsetzen werden. Die nett gemeinte Kolumne „Wir haben keine Chance gegen NFTs" in Heft 8/22 hatte nämlich null Plan von diesen relativ neuen, streng limitierten, virtuellen Kryptogegenständen. Genau wie einige Leser im Forum beim entsprechenden Online-Text unter https://bit.ly/3vvPZjM. Jetzt denkt doch mal wenigstens ein BISSCHEN mit: Warum sollten sonderlich viele Menschen für etwas zahlen, was es eigentlich gar nicht gibt? Das wäre ja, als würden irgendwelche Kevins Tausende von Euro für ein besonderes einzelnes Raumschiff ausgeben, obwohl es gar nicht fliegen kann, weil



es nur in einem Game existiert. Da kreischt doch der gesunde Menschverstand sofort „Stopp, du Vollidiot!" Oder stellt euch vor, ihr bekommt auf Facebook eine Freundschaftsanfrage von Mamilla Vulva-Regio-Glutea aus Warzenvorhof in der Ukraine, die um Geld bittet, weil sie sich kein Bikinioberteil leisten kann. Darauf fällt doch heute keine Sau mehr rein. Jetzt denkt euch noch, und nun wird's ganz absurd, dass jemand freiwillig Abgaben für einen Verein zahlt, der ein übersinnliches Wesen anbetet: Spätestens da lachen doch die Hühner. Hihihikikikeriki. In diesem Sinne: Q.e.d., tschö mit ö NFTö – und euch noch ein schönes Leben!

Harald Fränkel

Sehr witzig

Betreff: Pupertär

Sehr geehrte Redaktion, es sieht ja düster aus, um die Auflagen der Zeitschriften. Nicht umsonst geben die beiden grössten deutschen PC Spiele Magazine schon lange nicht mehr ihre Auflagenzahlen bekannt. Umso mehr wundert mich, das man sich bei PC Games diesen unerträglichen Clown als Aussendarsteller der Redaktion erlaubt. Der selige Herr Rosshirt ist sicher gerne in den Ruhestand gegangen. Umso mehr vermissen wir seine flapsige Art. Die war nämlich mit Stil verbunden und er wusste stehts, wann eine Antwort auch mal humorlos sachlich zu verfassen war. Vor allem wusste er um sein Alter. All das geht seinem Nachfolger ab. Anscheinend nie wirklich aus der Pupertät gekommen sind seine selten witzigen Antworten mitunter einfach nur unerträglich. Manchmal drängt sich der Eindruck auf, es ginge ihm genau wie einem Pupertierendem in seinen anstrengensten Jahren in erster Linie um Selbstdarstellung. Einen Gefallen tut er weder sich, noch dem Magazin und erst recht nicht dem Bild der Gamer in der Öffentlichkeit. Die 90er sind genauso vorbei, wie die entsprechend pupertäre PC Action längst vergessen ist. Dort wäre seine Stillosigkeit angebracht gewesen. Obwohl, wenn selbst die eigenen Kinder im Jugendalter beim Lesen nur sagen „Echt jetzt? Findet der das tatächlich witzig? Fast Boomer und labbert so einen Scheiss?" Schade, dass die Magazine sich so das eigene Grab Schaufeln, statt mit den Spielern älter zu werden. Die Zeiten wo nahezu alle Leser minderjährig waren sind ewig vorbei, was wohl schon vor 20 Jahren das Ende der PC Action verursacht hat. Insofern ist der Fränkl eigentlich ein Leserbrief Rubrik Fossil und geistig älter als es der wesentlich ältere Herr Rosshirt je hätte sein können.

(Beppo Brehm)

Danke für deine irre lustige Mail. Besonders gefallen hat mir, wie subtil du mein kindisches Gehabe parodierst, indem du bei allen Begriffen mit dem Wortstamm „Pubertät" das b durch ein p ersetzt, damit jeder sofort an Pups denkt. Pups, Pupsi, Popo, Pupsipupspups, gnihihihi.

Bitte warten

Betrifft: Vorschau zu Starfield (Forumsdiskussion: https://bit.ly/3Q4Mrgm)

Starfield ist DAS Spiel, auf das die „Vorbesteller" von Squadron 42 seit fast einem Jahrzehnt warten. Chris Roberts sollte nun rasch liefern. […]

(Darcus66)

MUAHAHAHA, ich hätte nicht gedacht, dass das passieren könnte, aber DER Gag war jetzt sogar noch besser auf den Punkt als der Pupswitz von Beppo Brehm!

Optik ist nicht alles

Betrifft: Vorschau zu Starfield (Forumsdiskussion: https://bit.ly/3Q4Mrgm)

Der Charaktereditor hat mich bei solchen Spielen nie interessiert. Da drücke ich immer „zufällig", bis ein Charakter rauskommt, der nicht ganz beschissen aussieht. […]

(The Rattlesnake)

Kurios, wenn man das Wort „drücke" durch „presse" ersetzt, könnte der zweite Satz 1:1 von einer mehrfachen Mutter stammen.

PC Games hilft 1

Sehr geehrte Damen und Herren, ich bin ein großer Fan der Drakensang-Saga und habe mit Begeisterung den ersten Teil auf Windows 7 gespielt. […] Dann kam der Wechsel zu Windows 10. Das Spiel funktionierte plötzlich nicht mehr. Es startete zwar, doch sobald ich versuchte, etwas mit der Maus anzuklicken, war ich wieder in Windows. […] Auch der Kompatibilitätsmodus und eine Neuinstallation halfen nicht. Ich habe im Internet nach Lösungen gesucht, selbst auf der Seite des Herstellers habe ich nichts gefunden. Habt Ihr eine Idee, wie ich das Spiel wieder zum Laufen bringe? […]

(Sven Peege)

Ferndiagnosen sind natürlich schwierig. Weil ich aber gerade mal wieder nichts Besseres zu hatte und bekanntermaßen unendlich leserfreundlich bin, habe ich mir Teile für einen Retro-PC gekauft, ihn zusammengeschraubt, Windows 7 installiert, auf Windows 10 geupdatet und – nachdem ich beim achten Flohmarkt endlich Drakensang auftreiben konnte – dein Problem authentisch nachgestellt. Nach zwei Wochen harter Arbeit hatte ich eine Lösung: Wenn du Windows 7 installierst, dann läuft das Game einwandfrei. Ja, das hat mich auch verblüfft.

PC Games hilft 2

Hallo PC-Games-Team, ich habe eine Anfrage bezüglich eines PC-Spiels, das ich als Jugendlicher gespielt habe. […] Es müsste zwischen 1998 und 2000 erschienen sein, Genre Mystik/Horror, die Hauptfigur war in Tomb-Raider-Perspektive zu sehen. Es spielte im Mittelalter, die Figur war rittermäßig gekleidet, und man befand sich in einem nebeligen, mystischen Sumpf mit ein paar Häusern. Regelmäßig tauchten Monster auf. Leider komme ich nicht mehr auf den Titel. Vielleicht haben Sie ja eine Idee. (Johannes-Dominik Bäumel)

Das beschriebene Szenario gibt's in Spielen zum Glück extrem selten. Besonders der Hinweis auf die Häuser hilft enorm. Es kann sich beim gesuchten Spiel ergo nur um … Mehr anzeigen

PC Games hilft 3

Hi! Ich bin seit Jahren auf der Suche nach einem Spiel, das ich als Kind hatte, aber weder den Titel weiß, noch worum es eigentlich geht. Der einzige Anhaltspunkt, den ich habe, ist eine Sequenz, in der man mit einem Aufzug in einen MechWarrior fährt. Danach hat sich das Spiel immer aufgehängt. […] (Michael Golinski)

Den Drang dahingehend habe ich genau in diesem Moment auch.

Z-Promis

Betrifft: Test zu The Quarry (Forumsdiskussion: https://bit.ly/3zByLUz)

Ich kenne nicht einen der Schauspieler, so arg starbesetzt scheint es dann doch nicht zu sein. (DarkSamus666)

Laut Statista.com haben 4 Prozent der Deutschen noch nie was von George Clooney gehört. Jetzt kannste dir aussuchen, ob das was über ihn aussagt, oder über die, die ihn nicht kennen.

[…] (CheaterBohlen)

Mir wird häufig vorgeworfen, dass ich Lesermeinungen nicht angemessen kürze. Ich schwöre aber bei meiner toten Mutter, dass ich das Interessanteste immer stehenlasse.

Totalausfall

Betrifft: Report über CD Projekt Red (Forumsdiskussion: https://bit.ly/3Je4jTF)

Halbwegs guter Artikel […]. Aber hört auf, Cyberpunk2077 als Debakel zu bezeichnen, wenn ihr dem Spiel selbst 10/10 Punkten gebt. Dass nicht alles grün gelaufen ist, ist uns doch allen klar, aber ein Debakel wäre es, wenn es ein Totalausfall gewesen wäre. […] (Matrixfehler) […] Kurz vor Release das Spiel, trotz ein paar Schwächen, mit 10/10 bewertet und natürlich damit die eine oder andere Kaufentscheidung beeinflusst, und nun von Debakel und Desaster sprechen? Bei solchen Schlagworten müsste man definitiv mehr differenzieren zwischen PC und Konsolen-Fassung. […] (Dragorago)

Nun, die Autoren des Artikels rechtfertigten sich nach meiner Rüge, im Text deutlich gemacht zu haben, dass sich das Wort „Debakel" nicht auf die Qualität von Cyberpunk 2077 bezieht. Es gehe darum, dass CD Projekt viel Kundenvertrauen verspielt hat. Ferner seien zahlreiche verdiente Mitarbeiter gegangen. Billige Ausrede! Die Schreiberlinge führen das vieeel zu spät aus, nämlich erst im ersten Absatz. Im Vorspann, der ja bekanntlich kurz vorm Schluss kommt. Ich will nicht noch mehr darauf rumhacken, aber ganz genau genommen wird es erst im dritten Satz erklärt. Das hätte selbst ein freiberuflicher Außendarstellerclown wie ich besser gelöst. Leider sitzen in der Redaktion nur Versager.

Fck Ptn

Betrifft: Test zu Diablo Immortal (Forumsdiskussion: https://bit.ly/3cydUIz)

Hab ich was überblättert oder sind im Test für ein Mobile Game tatsächlich keine Angaben, wie viel Akku das auf einem Durchschnittssmartphone pro Stunde frisst? […] (Nevrion)

Wie viel Gas verbraucht wird, steht auch nicht drin, dabei wäre das in der heutigen Zeit noch viel wichtiger, ne? Ich möchte nicht sagen, dass in der Redaktion nur Versager arbeiten, aber in der Redaktion arbeiten nur Versager.

Nicht ein Wort!

Betrifft: Test zu F1 22 (Forumsdiskussion: https://bit.ly/3BlcR9b)

Wow, nicht mal ein Wort zum neuen VR-Modus. Das ist so schlecht von euch. Ich weiß schon, warum ich lange nicht mehr auf eurer Seite bin und jedes Abo gekündigt habe. Früher hab ich jeden Monat das Heft gekauft. Jetzt ist selbst 4Players besser als ihr. (sgate)

Ich musste das erst nachprüfen, weil ich den Artikel noch nicht gelesen hatte, und du hast unfassbarerweise völlig recht: Es kam nicht ein Wort zum neuen VR-Modus im Text vor, sondern mehrere. In der Redaktion lungern echt nur Versager rum.



Betriebsinterna des Monats

Betrifft: Test zu F1 22 (Forumsdiskussion: https://bit.ly/3BlcR9b)

Was sind denn jetzt die im Titel erwähnten Schritte in die falsche Richtung? Das Style-Gedöns? ⇒ Kann man ignorieren. […] Das Fehlen des Storymodus? ⇒ Okay, unschön, aber soweit ich gehört habe, entwickeln immer zwei Teams abwechselnd (sonst wäre der Jahresrhythmus nicht einzuhalten), und somit wird der vermutlich 2023 wieder mit dabei sein. Außer diesen zwei Punkten lese ich nichts, was sich am Sinn des Spiels, der Fahrsimulation, groß verschlechtert hat. […] Interessant finde ich außerdem, dass scheinbar nur auf Konsole getestet wurde (jedenfalls wird im Abschnitt über die Grafik kein Wort darüber verloren, ob die Fehler im Regen auf dem PC auftreten), aber trotzdem eine PC-Wertung vergeben wird. Habt ihr überhaupt auf dem PC getestet oder basiert die Wertung auf der Konsolenwertung und dem Gefühl, dass es auf dem PC etwa gleich sein wird? […] (Spruso)



Was für eine miese Unterstellung ohne jegliche Beweise!!!



SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:
redaktion@pcgames.de
ODER SCHICKT EURE ZUSCHRIFT PER SCHNECKENPOST AN:
Computec Media
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Str. 83
90762 Fürth

Mit der Einsendung eines Leserbriefs erklären sich die Absender damit einverstanden, dass ihr Name im Heft veröffentlicht wird. Die Beiträge erscheinen gegebenenfalls gekürzt. Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail, auf den Leserbriefseiten steht dagegen der Unterhaltungswert im Vordergrund. Die Verfasser müssen es also mit einem Augenzwinkern sehen, liebevoll durch den Kakao gezogen zu werden.

Vor 10 Jahren

Ausgabe 09/2012

Von: Annika Menzel & Sascha Lohmüller

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften

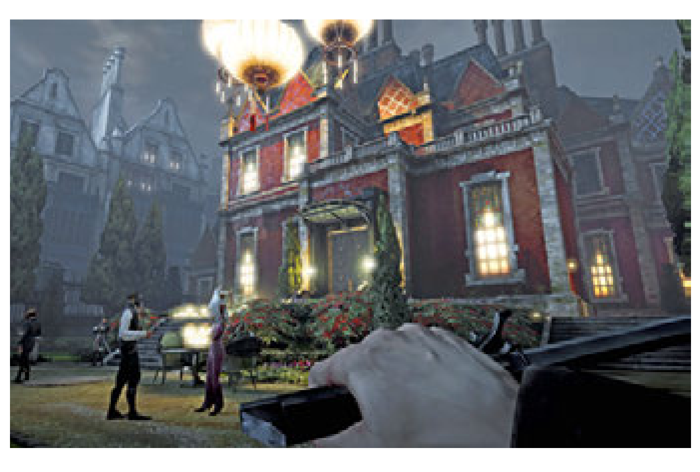


▶ Die PC Games 09/12 lauerte nicht im Schatten auf euch wie der Hauptcharakter aus Dishonored, sondern zeigte sich auch nach damals 20 Jahren noch stolz im Zeitschriftenregal.

Dishonored: Die Maske des Zorns

Die ersten Spielstunden blieben nicht lange unentdeckt!

Vor zehn Jahren kamen Freunde des gepflegten Meuchelmords auf ihre Kosten – selbstverständlich nur in der Welt der Videospiele. Die Redaktion durfte einen ersten Blick auf Dishonored: Die Maske des Zorns werfen und vorab einige Stunden in die PC-Version reinspielen, bevor das Spiel im Oktober 2012 erschien. Das vorläufige Fazit fiel äußerst positiv aus: Vor allem die stimmige Atmosphäre und die vielfältigen Möglichkeiten, die einem das Spiel an die Hand gibt, machten einen hervorragenden Eindruck. Die Spielwelt besteht aus einer Nachbildung von London im beeindruckenden Steampunk-Stil, durch die ihr euch in Gestalt von Corvo, dem Leibwächter der herrschenden Kaiserin, möglichst unauffällig manövrieren müsst. Abgerundet wurde die Vorschau durch ein Interview mit den beiden Creative Directors der Arkane Studios, die Dishonored entwickelt haben. Dort begründeten sie auch, warum das Spiel so brutal ausfällt. Da ihr es theoretisch bis zum Abspann schafft, ohne einen einzigen Menschen umzubringen, sollte der Effekt umso dramatischer ausfallen, wenn ihr euch doch fürs Töten entscheidet. Falsch schien diese Entscheidung nicht gewesen zu sein, denn Dishonored verkaufte sich im Endeffekt sogar besser, als Herausgeber Bethesda erwartet hatte, und erhielt sogar noch zwei Nachfolger.

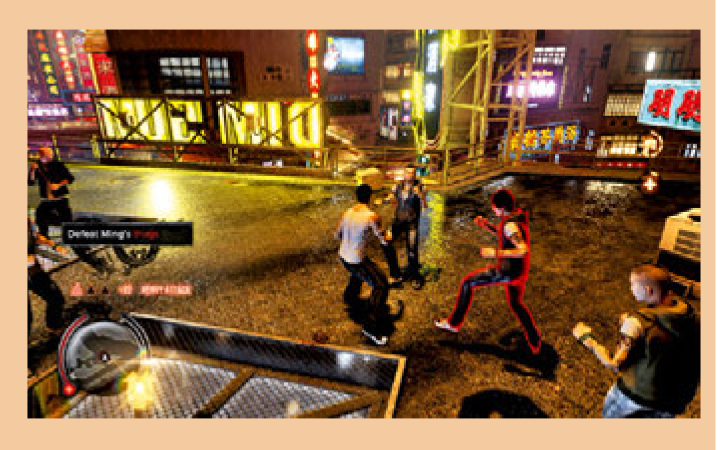




Sleeping Dogs

Hunde, die bellen, beißen nicht – oder doch?

Dass man schlafende Hunde nicht wecken soll, gehört zu den Sprichwörtern, die vermutlich jeder schon einmal gehört hat. Dabei ist von einer Gefahr die Rede, die ihr besser nicht heraufbeschwört. Wen ihr vor zehn Jahren aber auf jeden Fall aufgeweckt haben solltet, ist euer PC, um das Actionspiel Sleeping Dogs zu zocken. Mit einer Wertung von 85 überzeugte es im Test, auch wenn der Titel ordentlich an der Hardware zerrte. Dafür lieferte die PC-Fassung eine deutlich bessere Grafik als die Konsolenversionen für Xbox 360 und PS3. Als Undercover-Polizist Shen mischt ihr euch unter die Mafiamitglieder in Hongkong, die er noch aus seiner Vergangenheit kennt, bevor seine Familie in die USA auswanderte. Die Ermittlungen werden allerdings schnell nebensächlich, sobald das Spiel an Fahrt gewinnt und ihr immer tiefer in die spannende Geschichte gezogen werdet. Die Spielwelt ist groß und bietet einen ordentlichen Umfang, besonders innovatives Gameplay ist hier aber nicht zu erwarten. Sleeping Dogs weist einen hohen Grad an Gewalt auf, der zwar nichts für schwache Nerven ist, jedoch immer passend zum jeweiligen Kontext gehalten wurde. Wenn ihr den schlafenden Hund also doch aufgeweckt habt, solltet ihr vorsichtig sein. Denn der Frage, ob Vierbeiner, die bellen, wirklich nicht beißen, möchten wir auch heute lieber nicht nachgehen.



Legends of Pegasus

Wir kommen in Frieden, aber direkt aus der Hölle



Die Highlights der früheren Ausgaben sind meistens die besten Spiele oder besondere Events, die das Rampenlicht dann auch verdient haben. Manchmal erfordern Neuerscheinungen aber gerade deshalb Aufmerksamkeit, weil sie ganz und gar nicht gut sind. Vor zehn Jahren musste sich Legends of Pegasus einem Test auf Herz und Nieren stellen, aus dem es mit einer Wertung von nur 39 wieder rauskam. Und woran hat das gelegen?

Es fing bereits damit an, dass das Weltraum-Strategiespiel zum Release im Grunde überhaupt nicht spielbar war. Es gab Probleme mit den Speicherständen, bestimmte Ereignisse ließen sich nicht auslösen und während der Dialoge fror es gerne mal ein. Die miserable Kamerasteuerung machte das Ganze nicht besser und sorgte für Verzweiflung beim zuständigen Redakteur.

Da konnten selbst der gelungene Soundtrack und die Kombination aus Rundenstrategie und Echtzeittaktik nichts mehr reißen. Kurs auf die Erde hätte Legends of Pegasus also gar nicht erst nehmen müssen. Die „Kamerasteuerung aus der Hölle“ (Zitat) sorgt mittlerweile hoffentlich nicht mehr für Albträume beim damaligen Redakteur.

XCOM: Enemy Unknown

Zu Besuch beim Entwicklerstudio Firaxis



Die Redaktion kam im Jahr 2012 mit einem besonderen Anspiele-vent voll auf ihre Kosten. Sie durfte nicht nur vorab einige Stunden in XCOM: Enemy Unknown reinspielen, sondern dafür sogar dem Entwicklerstudio Firaxis einen Besuch abstatten. Heraus kam eine hybride Artikelform, die eine klassische Vorschau mit einem Report vereinte. Neben einem entspannten Mittagessen sowie einer Präsentation über Ufos, Alientechnologie und Satelliten gab es noch einen Blick hinter die Kulissen. Das eigentliche Anspielen war aber natürlich das Herzstück des Besuchs. Jeweils drei Stunden durften wir damals die Kampagne und den neu angekündigten Mehrspielermodus ausprobieren. Optimistisch war der zuständige Redakteur ohnehin schon, durch das Event verstärkte sich aber seine Meinung, dass die Neuauflage das Original sogar überbieten würde. Die Reise hat sich also nicht nur wegen des besonderen Studiobesuchs gelohnt, sondern auch den Ausblick auf ein vielversprechendes Spiel gegeben.

Star Wars: The Old Republic

Free2Play als Rettung?



Vor zehn Jahren sanken die Spielerzahlen von Star Wars: The Old Republic immer weiter. Um das MMORPG vor dem Untergang zu retten, versuchten Bioware und EA ein letztes Mal, die Macht zu ihren Gunsten umzustimmen. Ein Free2Play-Modell sollte Abhilfe schaffen und die Zahlen in galaktische Höhen befördern. Warum so viele Spieler dem Titel den Rücken kehrten, lag nicht etwa an der Qualität, sondern am mangelnden Inhalt. Sobald die maximale Stufe für einen Charakter erreicht wurde, gab es einfach nicht genug zu tun. Kein Wunder also, dass auch Langzeitspieler irgendwann zu neuen Welten aufbrachen und die alte Republik hinter sich ließen.

Wir haben unsere Community auf pcgames.de damals gefragt, ob sie dem Spiel (erneut) eine Chance geben würden, wenn es zwar kostenlos wäre, aber es einige inhaltliche Einschränkung gäbe. Fast 40 Prozent wollten The Old Republic daraufhin antesten, ungefähr 22 Prozent würden sogar zum Spiel zurückkehren, nachdem sie ihr Abo gekündigt hatten. Das Free2Play-Konzept schien die meisten Leute also wie gehofft angesprochen zu haben – zumindest in der Theorie.

Die PC-Games-Referenz-PCs

CPU

Hersteller/Modell (Sockel): Intel Core i3-12100F Boxed (Sockel 1700)
Kerne/Taktung: 4 Kerne (3,3-4,3 GHz), 8 Threads
Preis: 110 Euro

ALTERNATIVE

Wichtige Eckdaten für Gaming sind mindestens 4 Kerne (8 Threads) sowie wegen der vorgeschlagenen Grafikkarte PCIe4.0. Unter 150 Euro kommt hier nur der Core i3-12100(F) oder bei AMD der Ryzen 5 3600 (Sockel AM4) in Frage. Danach folgen die 155 Euro teuren Sechskerner (12 Threads) Ryzen 5 5600 und Intel Core i5-11400F – letzterer benötigt ein Sockel 1200-Mainboard.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): Sapphire Pulse Radeon RX 6500 XT (19,4 cm)
Chiptakt/Speicherart: 2825 MHz Boosttakt / 4GB GDDR6 (144 GB/s)
Preis: derzeit ab 190 Euro

ALTERNATIVE

Die RX 6500 XT ist nur dann zu empfehlen, wenn das Budget wirklich sehr knapp ist. Die AMD Radeon RX 6600 ist etwa 90 Prozent schneller in Games und kostet ab 290 Euro, die RX 6600 XT ist noch schneller und ab 380 Euro zu haben. Nvidias RTX 3050 ist vom Preis her nicht zu empfehlen.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: Biostar H610MH
Format/Sockel (Chipsatz): µATX/Intel 1700 (H610)
Steckplätze/Preis: 2x DDR4-RAM, 1x PCIe 4.0 x16, 1x PCIe 3.0 x1, 1x M.2 PCIe 3.0 / 90 Euro

ALTERNATIVE

Wenn ihr auf einen M.2-Slot verzichten könnt, spart ihr mit einem Modell wie dem ASRock H610M-HDV eventuell um die 10 Euro. Für Intel Sockel 1200 ist das Asus Prime H510M-K ein Tipp (75 Euro). Für AMDs Sockel AM4 gibt es solide Modelle schon ab 60 Euro.

RAM

Hersteller/Modell: G.Skill Aegis
Kapazität/Standard: 16GB (2x8GB) / DDR4-3200
Timings/Preis: CL16-18-18 / 55 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: Crucial BX500 (SATA) / keine
Kapazität SSD/HDD: 1000 GB / entfällt
Preis SSD/HDD: 70 Euro / 0 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: AeroCool Rift, 1x 120mm-Lüfter vorverbaut (ggf. einen weiteren dazukaufen); Grafikkarten bis 34,6 cm, CPU-Kühler bis 15,5 cm Höhe; Preis: 40 Euro
CPU-Kühler: Mitgelieferter Kühler der Boxed-Version der CPU
Netzteil: Xilence Performance A+ III Serie 550 Watt; 45 Euro



Wer in Kauf nimmt, dass die AMD RX 6500 XT in Spielen ein wenig langsamer arbeitet, kann auch die Kombination aus dem Core i3-10100F (70 Euro) und einem günstigen Sockel 1200-Mainboard (maximal 70 Euro) nehmen – Ersparnis: mindestens 60 Euro. Nach oben hin lässt sich hingegen wie schon erwähnt mit nur 100 Euro Aufpreis für eine AMD RX 6600 die Leistung um etwa 90 Prozent steigern.



CPU

Hersteller/Modell: ...... AMD Ryzen 5 5600X (Sockel AM4)
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne (3,7-4,6 GHz), 12 Threads
Preis: .... 190 Euro

ALTERNATIVE

Der Ryzen 5 5600X ist eine absolute Top-CPU, auch beim Preis-Leistungs-Verhältnis. Der ähnlich schnelle, aber nicht übertaktbare Core i5-12400F kostet mehr, der übertaktbare Core i5-12600K ist nur wenig schneller und kostet 285 Euro. Falls 6 Kerne nicht reichen, sind der Ryzen 7 5700X (255 Euro) oder 5800X (280 Euro) mit 8 Kernen (16 Threads) eine gute Wahl.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... Gigabyte GeForce .... RTX 3060 Ti Eagle OC 8G (24,2cm)
Chip-/Speicherbandbreite: .. 1410 MHz (Boost 1695 MHz) / .... 448 GB/s
Speicher/Preis: .... 8GB GDDR6-RAM / derzeit ab 500 Euro

ALTERNATIVE

Teils sogar etwas günstiger gibt es die vergleichbar schnelle AMD Radeon RX 6700 XT. Wer nur 400 Euro ausgeben will, liegt zudem mit der AMD Radeon RX 6650 XT nicht verkehrt. Wer mehr ausgeben kann, findet bei der Nvidia GeForce RTX 3070 eine gute Karte für adäquate 590 Euro.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Gigabyte B550 Aorus Elite V2
Format/Sockel (Chipsatz): .... ATX / AMD AM4 (B550)
Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM / 1x PCIe 4.0 x16 / .... 2x PCIe 3.0 x16 / 1x PCIe 3.0 x1 / .... je 1x M.2 PCIe 4.0 und 3.0) / 130 Euro

ALTERNATIVE

Ohne Übertaktungs-Wünsche reicht ein B550-Modell für unter 100 Euro aus. Wer hoch hinaus will, was den Takt angeht, investiert über 180 Euro. Bei Intels Sockel 1700 gibt es zum Beispiel das Gigabyte B660M Gaming DDR4 (120 Euro) für Nicht-Übertakter. Das billigste Sockel 1700-Übertakter-Modell war zu Redaktionsschluss das Gigabyte Z690M DS3H DDR4 (155 Euro).

RAM

Hersteller/Modell: .... TeamGroup T-Force Vulcan Z
Kapazität/Standard: .... 32GB (2x16GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: .... CL18-22-22 / 110 Euro

M.2-SSD / ZWEITLAUFWERK

Modell SSD/HDD: .... WD Blue SN570 (M.2 PCIe 3.0) / .... Toshiba P300 Desktop
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / 3000 GB
Preis SSD/HDD: .... 90 Euro / 70 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: ... Sharkoon Pure Steel RGB, 4x 120mm-RGB-Lüfter .... vorinstalliert, Grafikkartenlänge bis 42 cm, ... CPU-Kühlerhöhe bis 16 cm; Preis: 65 Euro
CPU-Kühler: .... be quiet! Pure Rock 2 FX .... (15,5 cm hoch, 1x 120mm-Lüfter), 40 Euro
Netzteil/Preis: .... Seasonic Focus GX 550 Watt .... (vollmodular), 80 Euro

Bei einem Budget von etwa 1300 Euro lässt sich viel variieren – man kann zum Beispiel auf ein schlichteres Gehäuse und ein Standard-Netzteil setzen sowie beim Mainboard, RAM und Kühler weniger in Richtung Übertaktbarkeit gehen und dafür eine stärkere Grafikkarte wählen. Insgesamt ist unser Vorschlag aber ausgewogenen in Sachen Leistung, Übertaktbarkeit und Qualität.



Wie schon beim Mittelklasse-PC, lässt sich auch hier viel sparen, falls man auf eine spartanische Ausstattung setzt. Rein von der Leistung her und ohne Übertaktungs-Ambitionen könnte man den PC auch für etwa 1.500 Euro zusammenstellen. Unser Vorschlag bietet allerdings viel Ausstattung und Übertaktungs-Optionen inklusive eines sehr effizienten Netzteils.

CPU

Hersteller/Modell: .... Intel i7-12700KF (Sockel 1700)
Kerne/Taktung: .... 8+4 Kerne (8xPerformance bis 5,0 GHz, ... 4xEffizienz bis 2,7 GHz), 20 Threads
Preis: .... 415 Euro

ALTERNATIVE

Wer nicht übertakten will, kann auch den Core i7-12700F für 345 Euro nehmen. AMD fährt aber schwere Geschütze auf: Der Ryzen 7 5800X ist ähnlich stark, übertaktbar und kostet nur 280 Euro. Der Ryzen 9 5900X (12 Kerne, 24 Threads) für 370 Euro zieht mit dem i7-12700K(F) gleich, und für 465 Euro gibt es den noch stärkeren Ryzen 7 5800X3D.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... XFX Speedster SWFT 319 .... Radeon RX 6800 XT Core Gaming (34,0cm)
Chiptakt/Speicherbandbreite: 1900 MHz (Boost 2250 MHz) / .... 512 GB/s
Speicher/Preis: .. 16 GB GDDR6-RAM / derzeit ab 760 Euro

ALTERNATIVE

Bei stärkeren Grafikkarten geht maximal noch die 10 Prozent schnellere RX 6900 XT (ab 900 Euro) in Ordnung. Die RX 6950 sowie Nvidia RTX 3080 Ti und 3090 sind maximal 11 Prozent schneller, kosten dafür aber 1200 bis 1500 Euro (Preis-Plus: 55 Prozent und mehr). Die RTX 3090 Ti kostet mit 1400 Euro über 80 Prozent mehr – Leistungsplus zur RX 6800 XT: etwa 18 Prozent.

RAM

Hersteller/Modell: .... G.Skill RipJaws V
Kapazität/Standard: .... 32GB (2x16GB) / DDR4-4000
Timings/Preis: .... CL18-22-22 / 130 Euro

M.2-SSDs

Modell SSD/HDD: .... Crucial P5 Plus (M.2 PCIe 4.0) / .... Kingston NV1 NVMe (M.2 PCIe 3.0)
Kapazität SSD/HDD: .... 2000 GB / 2000 GB
Preis SSD/HDD: .... 190 Euro / 150 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: ...... be quiet! Pure Base 500DX, 2x 140mm-Lüfter .... vorinstalliert; Grafikkarten bis 36,9 cm, ... CPU-Kühler bis 19 cm Höhe, Preis: 100 Euro
CPU-Kühler: .... SilverStone Permafrost PF240-ARGB, ... All-in-One-Wasserkühlung mit 240mm-Radiator, 90 Euro
Netzteil: .... Corsair RM Series 2019 RM650 .... 650 Watt (vollmodular), Preis: 90 Euro



MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... MSI Pro Z690-A WIFI DDR4
Format/Sockel (Chipsatz): .... ATX/ Intel 1700 (Z690)
Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM / 1x PCIe 5.0 x16 / 2x PCIe 3.0 x16 / 1x PCIe 3.0 x1 / 4x M.2 (3x PCIe 4.0, 1x PCIe 3.0) / 215 Euro

ALTERNATIVE

Solltet ihr keine K- oder KF-CPU nehmen oder trotz einer solchen CPU nicht übertakten wollen, dann nutzt ein teures Sockel Z690-Mainboard nichts. In diesen Fällen reicht der Griff zu einem Mainboard mit H-Chipsatz für 90 bis 120 Euro völlig aus. Ein gutes Übertakter-Mainboard für AMDs Ryzen-CPUs und 225 Euro ist das MSI MAG X570S Tomahawk Max WiFi.

Wichtiger Hinweis zu Grafikkarten

Nachdem sich die Lage nach einer langen von Herbst 2020 bis Frühjahr 2022 andauernden Angebots-Krise, die für teils dreifach hohe Grafikkarten-Preise gesorgt hatte, beruhigt hat, wollen wir ab diesem Monat die Preise bei den PCs nun inklusive Grafikkarte nennen. Zuvor hatten wir über viele Ausgaben hinweg auch den Preis ohne Grafikkarte genannt.


„Genieße jeden Spielzug!“
CAPTIVA KAMPFPREIS:
€ 2.899,-
inkl. MwSt.
SSD: 1 TB
Arbeitsspeicher: 32 GB
Grafikkarte: Nvidia GeForce RTX 3080 Ti 12 GB
Prozessor: AMD Ryzen 9 5950
Windows 11
Mehr Infos auf www.captiva-power.de/
CAPTIVA

Im nächsten Heft*

Special

30 Jahre **PC Games**



Ausgabe 10/92 war einst die erste Ausgabe der PC Games – logisch, dass wir unseren 30. Geburtstag im nächsten Heft ausgiebig feiern!

Test

F1 Manager 2022



In eurer Fantasie-Formel-1 beendet Vettel demnächst nicht seine Karriere, sondern fährt noch drei Titel ein? Kein Problem im F1 Manager.

Test

Spider-Man Remast.



Playstation-Spieler schwangen bereits 2018 durch das fantastische Spider-Man, nun kommen auch PC-Besitzer in den Genuss des Hits.

PC Games 10/22 erscheint am 21. September!

Vorab-Infos ab 17. September auf www.pcgames.de!

*Alle Angaben ohne Gewähr



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director Lukas Schmid
Redaktionsleiter Print/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Antonia Dreßler, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Maik Koch, Claus Ludewig, Marcel Naeem Cheema, David Martin, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Stefan Wilhelm
Mitarbeiter dieser Ausgabe Olaf Bleich, Wolfgang Fischer, Harald Fränkel, Herbert Funes, André Linken, Annika Menzel, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Sattler, Marc Schmidt, Sönke Siemens
Layout Judith von Biedenfeld, Alexandra Böhm
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Alexandra Böhm © Deep Silver, Annapurna Interactive

Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
DVD Thomas Dziewiszek

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Lukas Schmid (V.i.S.d.P.)
Redaktionsleiterin Online Katharina Pache
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Antonia Dreßler, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Maik Koch, Sascha Lohmüller, Claus Ludewig, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Stefan Wilhelm

Digital Director Simon Fistrich
Business Development Christian Bol
Viktor Eippert (Projektmanager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Herbert Haida, Tobias Hartlehnert, Christian Strzelczyk, Christian Zamora
Webdesign Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Thomas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Publishing Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 35 vom 01.01.2022.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 82,- EUR, PC Games Magazin 61,- EUR
Österreich: PC Games Extended 90,- EUR, PC Games Magazin 69,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 97,- EUR, PC Games Magazin 76,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de
Druck: EDS Zrínyi Zrt. Nádas utca 8. 2600 Vác, Ungarn

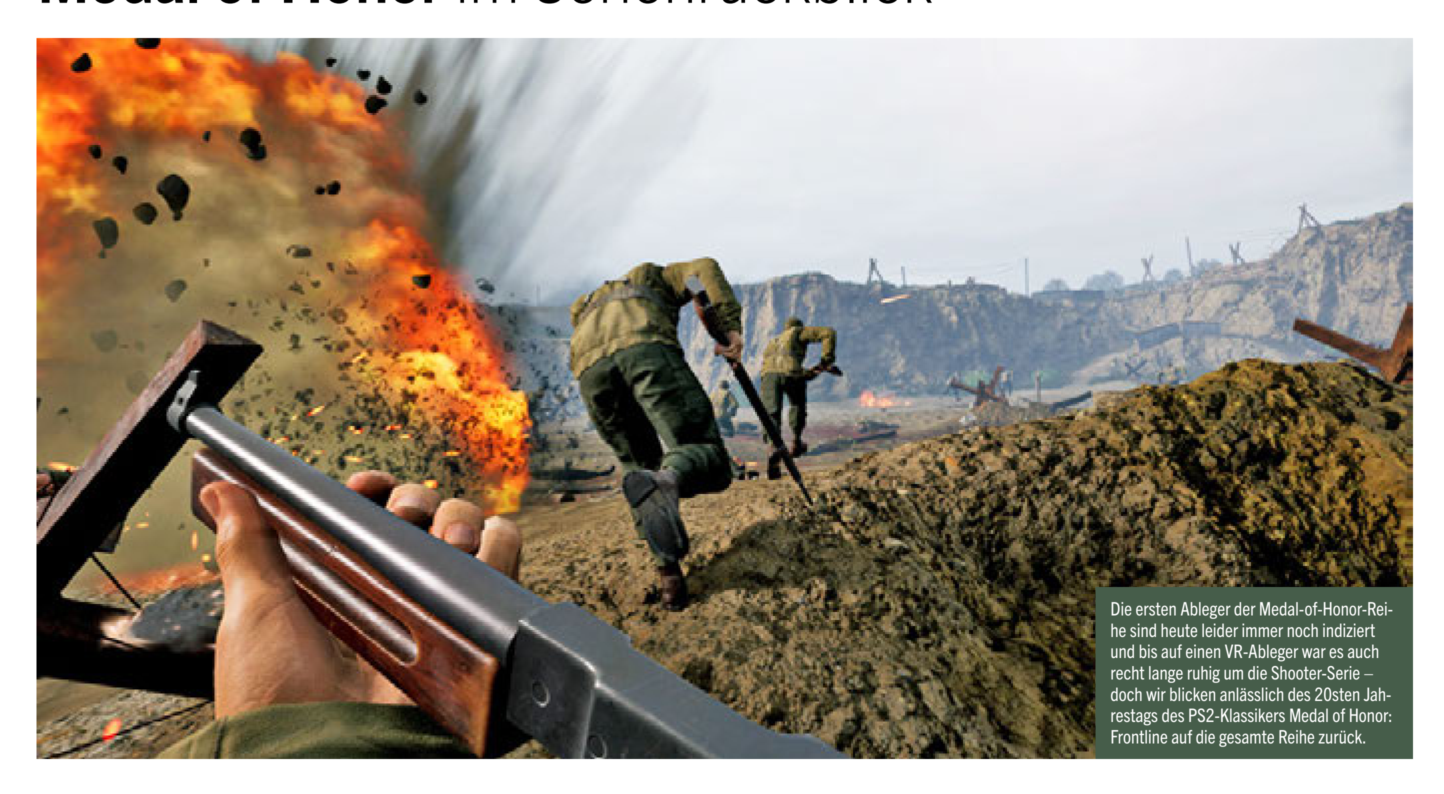


Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Hungary:
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, FAMILY.HU, RUNNER'S WORLD

REPORT Seite 100

Medal of Honor im Serienrückblick



Die ersten Ableger der Medal-of-Honor-Reihe sind heute leider immer noch indiziert und bis auf einen VR-Ableger war es auch recht lange ruhig um die Shooter-Serie – doch wir blicken anlässlich des 20sten Jahrestags des PS2-Klassikers Medal of Honor: Frontline auf die gesamte Reihe zurück.

TIPPS & TRICKS Seite 106

The Quarry: Die Enden



Im interaktiven Horror-Abenteuer The Quarry kann jede Menge schiefgehen, was die Überlebens-Chancen eurer Protagonisten angeht. Wir geben euch handliche Tipps, wie ihr die vier wichtigsten Enden erlebt und die entsprechenden Trophäen/Achievements abstauben könnt.

RETRO-REIHE Seite 112

Mein erstes Mal: **Warcraft**



Unser Autor Benedikt hat nach wie vor eine große Liste an Spielen, die er noch nie gespielt hat. Diesmal nimmt er sich – obwohl kein Freund des Echtzeitstrategie-Genres – den Fantasy-Klassiker Warcraft zur Brust. Was er dabei erlebt, schildert er in seiner Retro-Reihe.

Medal of Honor im Serienrückblick
Zwischen Spielberg und Weltkriegsschlappe



Auch wenn Medal of Honor gerne auf Schleich-Elemente setzt, so bleibt es doch ein Shooter. Und entsprechend müsst ihr auch häufiger mal zu schweren Geschützen greifen.

Medal of Honor: Frontline feiert in diesem Jahr sein 20-jähriges Jubiläum. Grund genug, auf die gesamte Shooter-Serie zurückzublicken: Was zeichnete die Medal-of-Honor-Spiele aus und wie gut stehen die Chancen für ein Comeback?

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

In Medal of Honor: Frontline nehmt ihr es nicht nur in sehr intensiven Kämpfen mit Panzern auf, sondern natürlich auch mit einfachen Fußsoldaten.

Die „Medal of Honor“ (auf Deutsch: Ehrenmedaille) ist die höchste militärische Auszeichnung der amerikanischen Regierung. Sie wird Soldaten in den Bereichen der Navy, der Homeland Security, der Air Force und der Coast Guard für besonderen Heldenmut vom US-Präsidenten persönlich verliehen – oft leider auch erst postum.

Der Titel „Medal of Honor“ verpflichtet also zu Großem und gibt zugleich den Tenor für die gleichnamige Shooter-Reihe vor. Im Jahr 2022 feierte Medal of Honor: Frontline sein 20-jähriges Jubiläum. Doch die Serie hat so viel mehr zu bieten: Vom raschen Aufstieg zur großen Shooter-Marke neben Battlefield und Call of Duty, bis zum krachenden Absturz dank einer katastrophalen Neuausrichtung.

Startschuss unter der Führung von Steven Spielberg

Die Marke „Medal of Honor“ hat ihre Ursprünge im Hollywood Mitte der 1990er-Jahre. Dreamworks Pictures (damals Dreamworks SKG) erweiterte das eigene Geschäftsfeld um den Bereich der Computer- und Videospiele. Die Dreamworks Interactive getaufte Sparte begann als gemeinsames Projekt mit Microsoft und brachte zunächst kleinere Titel wie das Knet-Abenteuer The Neverhood (1996) oder die Jurassic-Park-Umsetzung Chaos Island: The Lost World (1997).

Dreamworks-Mitbegründer und Star-Regisseur Steven Spielberg (bekannt durch Filme wie Der Soldat James Ryan, E.T. und Indiana Jones) entwickelte die Idee für ein im Zweiten Weltkrieg angesiedeltes First-Person-Actionspiel für die erste Generation der PlayStation. Dieses Konzept den Verantwortlichen zu verkaufen, erwies sich jedoch alles andere als leicht. Der Zweite Weltkrieg als Szenario war zu dieser Zeit „ein alter Hut“ (https://www.gamesradar.com/making-medal-honor/). Unter der Führung von Producer und Writer Paul Hirschmann entstand binnen einer Woche eine frühe Demo-Version, die zeigte, in welche Richtung der Titel gehen sollte. Spielberg sah in dem Medium Videospiel eine neue Chance, um Geschichten zu erzählen. Das war der Startschuss für die Shooter-Reihe!

Doch die Produktion verlief nicht reibungslos. Hardware-Limitierungen störten die Entwicklung. Beispielsweise mussten alle Missionen nachts stattfinden, da für Lichteffekte keine Ressourcen übrig waren. „Gegner bestanden aus 250 Polygonen, das ist aus heutiger Sicht lächerlich“, sagte Hirschmann in einem Interview mit der Webseite GamesRadar. Doch gerade die Interaktion mit den NPCs sollte den ersten Teil der Reihe von anderen First-Person-Spielen abheben. Das Spiel bot neben dem klassischen Shooter-Gameplay auch Stealth- und Adventure-Elemente. Steven Spielberg überwachte die Entwicklung und legte eine ähnliche Detailverliebtheit wie bei seinen Filmprojekten an den Tag. Waffensounds wurden beispielsweise mit realen Kanonen dieser Zeit aufgenommen. Der ehemalige Marine Dale Dye fungierte als Berater. Er und Spielberg kannten sich bereits von den Dreharbeiten zu Der Soldat James Ryan.

Doch bei aller Authentizität gab es auch Probleme: 1998 meldete sich Paul Bucha, der Präsident der Congressional Medal of Honor Society, in einem wütenden Brief zu Wort. Der Vietnam-Veteran und Träger der Ehrenmedaille hielt das Projekt und dessen Ansatz für eine Schande. Seine Worte trafen Spielberg und Dreamworks ins Mark. Erst nach einer persönlichen Begegnung im Jahr 1999 und vielen Erklärungen seitens der Entwickler glätteten sich die Wogen. Im April desselben Jahres folgte der nächste Schlag: der Amoklauf an der Columbine High School. Die Entwickler entfernten infolge des tragischen Schulmassakers Bluteffekte aus dem Spiel.

Allen Hindernissen zum Trotz erschien der Erstling am 31. Oktober 1999 in Nordamerika für die PlayStation und einige Wochen später auch in Europa. In Deutschland wurde das Spiel trotz Zen-



Medal of Honor: European Assault besteht aus insgesamt vier Kampagnen und schildert so unterschiedliche Abschnitte innerhalb des Zweiten Weltkriegs.

Quelle aller Bilder in diesem Artikel: Moby Games


Ein Markenzeichen der Medal-of-Honor-Reihe: Das Spiel verwendet reale Filmaufnahmen, um die Geschichte der Einsätze und des Szenarios zu erklären.

surmaßnahmen seitens Publisher Electronic Arts indiziert. Das tat dem Erfolg des Shooters aber keinen Abbruch: Er erntete Höchstwertungen (Metacritic-Score: 92) und avancierte zum Welt-Hit. Damit war eine neue Marke etabliert, die zeigte, dass Shooter auch auf Konsolen und nicht allein auf dem PC ordentlich spielbar waren.

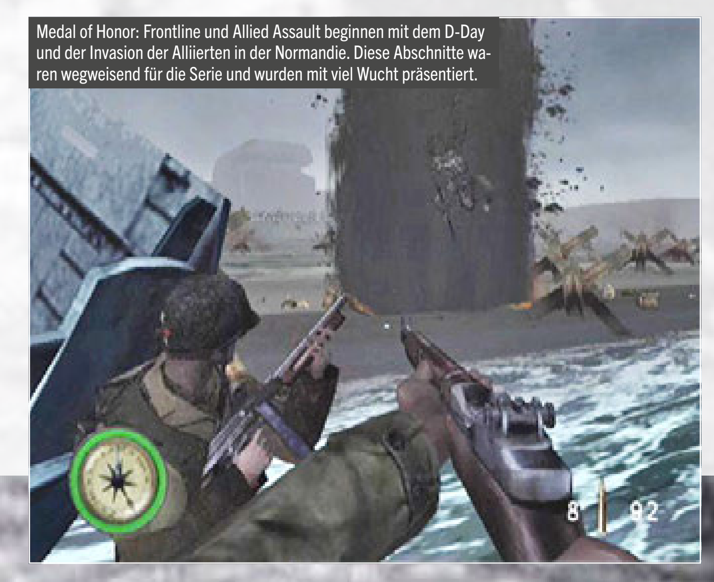
Erste Fortsetzungen
Wenig verwunderlich, dass die Macher schnell an diesen Erfolg anknüpften: Der nur ein Jahr später veröffentlichte Nachfolger – in Deutschland erneut indiziert – folgte dem Gameplay seines Vorgängers, setzte aber bei der Wahl der Hauptfigur ein Ausrufezeichen. Manon Batiste, Kämpferin für den französischen Widerstand, fungierte als Spielfigur. Sie basierte lose auf Hélène Deschamps Adams, die als Teenager in Frankreich als Teil der Résistance kämpfte. Das Team von Dreamworks traf die Überlebende auch bei ihren Recherchen für das Spiel. Trotzdem kam die Entscheidung für eine weibliche Hauptfigur im Vorfeld nicht überall gut an. Bei Anspielrunden erhielt das Team sehr negatives Feedback, hielt aber trotzdem an den Plänen fest.

Wichtige Änderungen im Vergleich zum Vorgänger: Es gab diesmal Missionen bei Tageslicht sowie Fahrzeuge wie Panzer oder Motorräder. In einigen Levels traf der Spieler zudem auf an Ritter angelehnte Offiziere. Die Geschichte des zweiten Teils erwies sich als tiefer und persönlicher, das Gameplay war besser ausbalanciert und verfeinert. Auch technisch ließ das Spiel seinen Vorgänger hinter sich. Diese Fortsetzung war indes das letzte Spiel unter der Flagge von Dreamworks Interactive; das Studio wurde während der Entwicklung an Electronic Arts verkauft. Am Erfolg änderte das nichts: Der Titel schlug auf der PlayStation ein und untermauerte somit die Wichtigkeit der Franchise.

Bereits während der Fertigstellung von Teil zwei begannen die Arbeiten an Medal of Honor: Frontline für die PlayStation 2. Mit dem Konsolenwechsel fielen nahezu alle der zuvor störenden Hardware-Restriktionen. Schon in der ersten Mission erschlug Frontline den Spieler förmlich mit Weltkriegsbombast. Am D-Day erstürmt ihr die Küste der Normandie, während um euch herum Explosionen tobten und die Kugeln an euch vorbeizischten. Die insgesamt 19 Levels waren weitaus umfangreicher als in den Vorgängern und erlaubten eine freiere Herangehensweise. Frontline wurde 2010 noch einmal für die PlayStation 3 neu aufgelegt.

Während Medal of Honor: Frontline noch auf die flotten Wechsel zwischen Action- und Stealth-Passagen setzte, ging das ebenfalls 2002 erschienene Medal of Honor: Allied Assault stärker in Richtung des 2003 gestarteten Konkurrenten Call of Duty. Die ruhigen Passagen waren zwar noch vorhanden, rückten aber in den Hintergrund. Stattdessen dominierten lineare Levels, hitzige Feuergefechte und wuchtige Spezialeffekte. Mit einer Spielzeit von zehn bis zwölf Stunden war Allied Assault vergleichsweise kurz. Das von 2015 Games entwickelte Spektakel erschien exklusiv für den PC. Hier überzeugte auch der Mehrspieler-Modus, bei dem sich die Macher teils Anleihen beim Dauerbrenner Counter-Strike nahmen und so im Online-Modus eine treue Fan-Gemeinde aufbauten. In der Folge erweiterten die Entwickler Allied Assault um zusätzliche Story-Einsätze in den Add-ons Spearhead (2002) und Breakthrough (2003).

Zu viel des Guten
Spätestens ab diesem Zeitpunkt war klar: Medal of Honor ist eine Goldgrube! Entsprechend schnell legte Electronic Arts immer weiter nach. Das 2003 veröffentlichte Medal of Honor: Rising Sun entführte die Community in den Pazifik – inklusive des Angriffs der Japaner auf Pearl Harbor. Doch der thematische Umzug brachte keine echten Innovationen. Die Medal-of-Honor-Formel in Verbindung mit einer inzwischen souverän heruntergespulten Präsentation nutzte sich spürbar ab. Im gleichen Jahr erschien zudem der Handheld-Ableger Medal of Honor: Infiltrator für den Game Boy Advance. Wer angesichts des Namens ein Stealth-Spiel erwartete, sah sich indes getäuscht. Stattdessen han-


Medal of Honor: Frontline und Allied Assault beginnen mit dem D-Day und der Invasion der Alliierten in der Normandie. Diese Abschnitte waren wegweisend für die Serie und wurden mit viel Wucht präsentiert.

Das neue Setting von Medal of Honor: Rising Sun brachte auch spielerische Probleme mit sich. Das dichte Blattwerk und die vielen Grün- und Brauntöne erschwerten bisweilen die Übersicht in den Dschungel-Levels.

delte es sich bei Infiltrator um einen Top-Down-Shooter im Stile des Klassikers Cannon Fodder (1993), der mit an Moorhuhn erinnernden Ego-Ballerszenen gewürzt wurde.

Das 2004 erschienene und von EA Los Angeles entwickelte Medal of Honor: Pacific Assault war ein weiteres PC-Spiel. Das Szenario ähnelte demjenigen aus Rising Sun stark, allerdings ergänzten die Entwickler das Gameplay um kontrollierbare Computer-Kameraden. Auf Tastendruck nahmen diese etwa feindliche Stellungen aufs Korn oder flankierten Gegner. Diese Veränderung gab dem Spiel etwas mehr Tiefe und sorgte – gemeinsam mit der aufgefrischten Präsentation – für einen weiteren Achtungserfolg der Serie.

Weiter ging es bereits 2005 mit Medal of Honor: European Assault für PS2, Xbox und GameCube, das in Frankreich, Nordafrika, der Sowjetunion und Belgien spielte. Die größer gehaltenen Levels besaßen neben klaren Hauptzielen auch versteckte Nebenaufgaben, die es erst zu entdecken galt. Zudem erweiterte man das Shooter-Gameplay um einen Adrenalin-Modus, der Spieler vorübergehend zu unverwundbaren Kampfmaschinen mit unendlich vielen Kugeln im Magazin machte. Das Konsolenspiel enttäuschte eingefleischte Fans mit diesem noch actionreicheren Ansatz und dem fehlenden Online-Modus.

2006 und 2007 folgte dann noch einmal ein wahres Bombardement an Medal-of-Honor-Games. So erschienen die PSP-Handheld-Teile Heroes und Heroes 2; letzterer wurde später auch für die Nintendo Wii umgesetzt. Beide Titel holten überraschend viel Leistung aus der mobilen Spielkonsole raus und überzeugten vor allem technisch. 2007 folgte mit Medal of Honor: Vanguard für Nintendo Wii und PlayStation 2 der vorläufige Tiefpunkt der Reihe: innovationsarm, technisch altbacken und allzu linear. Ein Flop!

Dass es auch anders geht, zeigte das Ende 2007 veröffentlichte Medal of Honor: Airborne für PC, PlayStation 3 und Xbox 360. Das Team von EA Los Angeles rückte in diesem Fall den non-linearen Missionsverlauf in den Mittelpunkt. Als Fallschirmjäger springt ihr über insgesamt sechs Einsatzgebieten ab und bestimmt so den Startpunkt selbst. Heraus kam schließlich ein guter Shooter mit einem erfrischenden Ansatz, der aber zu anspruchslos daherkam, als dass er einen wirklich bleibenden Eindruck hinterließ.



Gerade in den frühen Ablegern machte sich der Unterschied zwischen PC- und Konsolen-Ablegern besonders bemerkbar. Medal of Honor: Pacific Assault beeindruckte 2004 mit großen Schlachten und starken Effekten.

Neues Szenario und damit der Absturz der Serie

Das Genre der Weltkriegs-Shooter war zu diesem Zeitpunkt schon lange über seinen Zenit. Nach Vanguard, Airborne und Heroes 2 begann die Umstrukturierung des Medal-of-Honor-Konzepts. EA Los Angeles brachte die Serie in die Gegenwart und stellte den Kampf gegen den Terror in den Mittelpunkt. Als Soldaten der Tier-1-Spezialeinheit und der Airborne Rangers wart



Die Einsätze in Medal of Honor: Airborne starteten mit dem Absprung über dem Zielgebiet. In der Luft entscheidet ihr schließlich selbst, von wo aus ihr die Mission angehen möchtet.

ihr in Afghanistan unterwegs, wo ihr euch infolge der Geschehnisse des 11. Septembers 2001 mit Terroristen anlegen musstet.

Das auf der leistungsstarken Frostbite-Engine basierende Medal of Honor war ein geradliniger, aber durchaus hübsch anzusehender Shooter mit KI-Unterstützung. Leider mangelte es dem Spiel jedoch auch an Seele und Tiefe. Dazu erlangte der Shooter zweifelhaften Ruhm, weil man im Multiplayer-Modus auch die Rolle der Taliban übernehmen konnte. Gerade Vertretern des US-Militärs stieß dies übel auf. Entwickler EA Los Angeles ersetzte die Fraktion daraufhin durch die „Opposing Forces". In Deutschland erschien Medal of Honor 2010 lediglich in einer geschnittenenen Version, abgetrennte Gliedmaßen und blutige Kopfschüsse fielen der Schere zum Opfer. Medal of Honor erhielt unterm Strich durchschnittliche Wertungen und war spätestens ab diesem Zeitpunkt nur noch ein Shooter von vielen.

Mit Medal of Honor: Warfighter (2012) fuhr Danger Close (ehemals EA Los Angeles) die Reihe zunächst endgültig vor die Wand. Spielerisch war Warfighter nicht mehr als eine Ansammlung von 08/15-Mechaniken ohne jegliche Höhepunkte. Während gerade die pathetische und uninspirierte Kampagne Schiffbruch erlitt, zeigten sich zumindest im Multiplayer-Modus einige gute Ansätze. Das Buddy-System ermutigte Spieler, zusammenzubleiben und miteinander zu interagieren. Die Auswahl an Spielmodi und Karten konnte sich in Verbindung mit der erneut starken Spielgrafik ebenfalls sehen lassen. Doch auch diese positiven Aspekte retteten Medal of Honor: Warfighter nicht. Nach schlechten Kritiken und enttäuschenden Verkäufen kündigte EA-COO Peter Moore wenige Monate nach Release an, dass die Serie erst einmal pausieren würde.

Diese Pause sollte gut acht Jahre dauern. Erst im Winter 2020 erschien mit Medal of Honor: Above and Beyond der vorerst letzte Serienableger. Unter der Regie von Medal-of-Honor-Mitbegründer Peter Hirschmann entstand hier nach einer zweieinhalbjährigen Entwicklung ein ambitioniertes, aber längst nicht perfektes VR-Actionspiel. Der erhoffte Neustart für die Marke war es aber nicht.

Eine neue Chance für Medal of Honor?

Nach der Veröffentlichung von Medal of Honor: Above and Beyond wurde es wieder ruhig um die bekannte Shooter-Marke. Electronic Arts konzentrierte die Marketing-Anstrengungen auf das im November 2021 veröffentlichte Battlefield 2042. Von einigen halbgaren Gerüchten abgesehen, liegt Medal of Honor vorerst auf Eis. Ein wenig Hoffnung machten zuletzt die Aussagen des einstigen Lead Designers Chris Cross anlässlich des 20-jährigen Jubiläums von Medal of Honor: Frontline. Gegenüber Gaming Bible (https://www.gamingbible.co.uk/news/medal-of-honor-frontline-developer-wants-an-openworld-remake-20220526) erklärte er seine Vision eines möglichen Remakes: „Medal of Honor ist in seinem Herzen ein Spionage-Spiel. Diesen Bereich würde ich stärker betonen – im Gegensatz zum Shooter-Gameplay. Falls wir Frontline neu auflegen würden, würde ich zurück zu einem Missionsziel pro Einsatz gehen. Die Levels wären dann Open World und würden

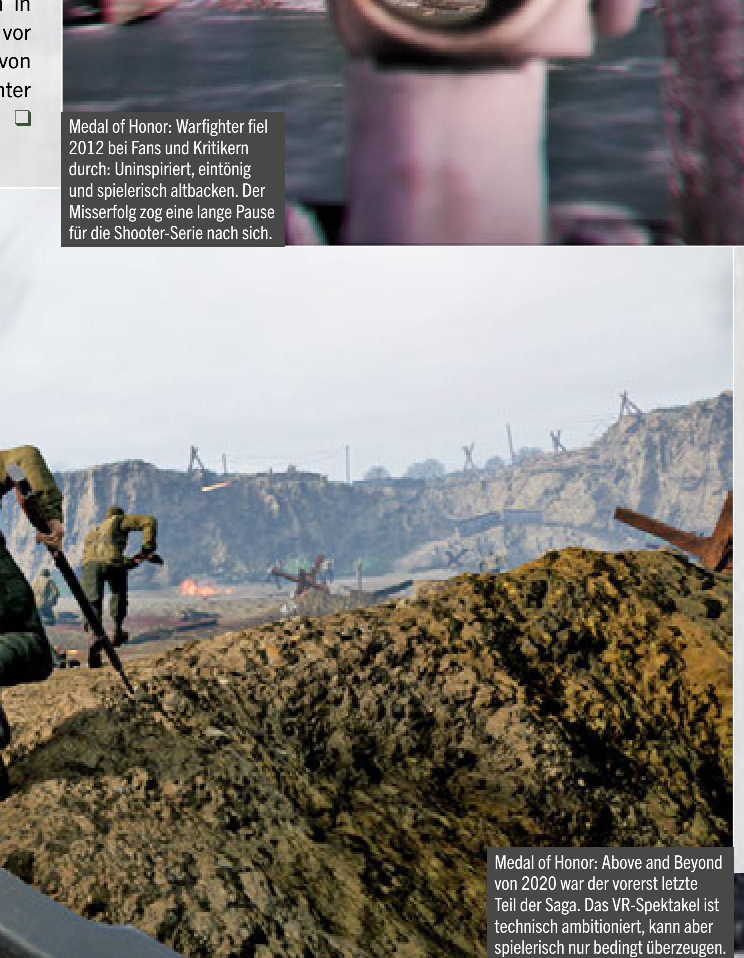

Mit dem 2010 veröffentlichten Medal of Honor katapultierte EA die Serie in die Gegenwart. Der Kampf gegen den virtuellen Terror war zwar technisch hübsch anzuschauen, enttäuschte aber spielerisch auf ganzer Linie.

Immer wieder erschien Medal of Honor auch auf Handheld-Systemen. Infiltrator für den Game Boy Advance etwa war ein durchaus launiges Top-Down-Actionspiel.

Spielern die Freiheit geben, Ziele so zu erreichen, wie sie wollen." Das Spiel ginge also eher in Richtung Survival-Abenteuer und wäre weniger ein Shooter. Cross betonte zudem, dass er sich viel Inspiration durch Assassin's Creed holen würde. Zwischen den Zeilen klingt dies arg nach Sniper Elite 5, das – ähnlich wie Hitman 3 – auf Sandbox-Gameplay setzt und Spielern viele Möglichkeiten gönnt.

Die Frage, die sich nun viele stellen: Wird es Zeit für eine Fortsetzung oder gar ein Wiederaufleben der Medal-of-Honor-Lizenz? Nach den gescheiterten Exkursionen in die moderne Kriegsführung und einem ambitionierten, aber leider wenig erfolgreichen VR-Ableger stehen die Zeichen für einen baldigen Nachfolger zunächst einmal schlecht. Bemessen an der aktuellen Weltlage und der Stimmung in der Community scheint ein pompöser Weltkriegs-Shooter wie in früheren Zeiten eher unwahrscheinlich. Eine derartige Umsetzung hätte es schwer am Markt, der zuletzt verstärkt von fiktiven Szenarios und Multiplayer-Erfahrungen dominiert wurde. Die Marke Medal of Honor benötigt zwangsläufig eine Auffrischung, muss aber zugleich dem eigenen Erbe gerecht werden. Und das bedeutet: Zurück zu den historischen Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs und den Tugenden der frühen Teile. Ein detailverliebter und storylastiger Stealth-Shooter hätte auch auf dem aktuellen Markt noch eine Nische. Medal of Honor hat in der heutigen Gaming-Szene noch einen Platz – allerdings nur wenn Electronic Arts auch bereit ist, entsprechende Ressourcen in das Projekt zu investieren und vor allem die Neuinterpretationen von 2010 und 2012 komplett hinter sich zu lassen. ❑

Medal of Honor: Warfighter fiel 2012 bei Fans und Kritikern durch: Uninspiriert, eintönig und spielerisch altbacken. Der Misserfolg zog eine lange Pause für die Shooter-Serie nach sich.



Medal of Honor: Above and Beyond von 2020 war der vorerst letzte Teil der Saga. Das VR-Spektakel ist technisch ambitioniert, kann aber spielerisch nur bedingt überzeugen.



Tipps zu den vier wichtigen Enden

Alle Charaktere überleben oder sterben lassen? Wir liefern euch einen Guide mit den wichtigsten Eckpfeilern für vier wichtige Enden.

Von: Maik Koch

Ihr wollt in The Quarry alle Charaktere überleben lassen? Oder sollen alle spielbaren Protagonisten im Teenie-Horror-Adventure sterben? Wir liefern euch Tipps zu den vier wichtigsten Enden im Spiel. Neben „alle Charaktere überleben“ (Harte Nacht – Trophäe: Gold) oder „alle Charaktere sterben“ (Hacketts Quarry-Massaker – Trophäe: Gold) gibt es nämlich noch zwei weitere Enden, für die ihr Trophäen erhaltet. So lasst ihr einerseits nur Ryan (Der Überlebende – Trophäe: Silber) überleben. Für das Ende „Die Überlebende“ (Trophäe: Gold) lasst ihr lediglich Kaitlyn das Ende des Spiels erleben. Achtung: Wir warnen hier nochmals ausdrücklich vor Story-Spoilern! Solltet ihr The Quarry noch nicht abgeschlossen haben, solltet ihr diesen Guide samt Tipps zunächst auslassen.

Zunächst erläutern wir in diesem Guide zu den Enden von The Quarry, wie alle spielbaren Charaktere überleben. Dabei ist es wichtig, sämtliche Quick-Time-Events erfolgreich abzuschließen. Die wichtigsten Entscheidungen und Aktionen in den zehn Kapiteln hierfür haben wir für euch neutral wie möglich zusammengefasst. Auf der nächsten Seite erläutern wir das Ende, in dem alle Charaktere sterben. Sofern ihr auf Trophäen-Jagd seid, geht ihr die beiden Enden mit Ryan oder Kaitlyn zum Schluss an. Hierbei sollet ihr das Ende „Hacketts Quarry-Massaker“ (Alle Helden sterben) zuvor abgeschlossen haben, um danach nur noch mit der Kapitelauswahl zu arbeiten. Nähere Erläuterungen findet ihr an der entsprechenden Stelle.

Alle Charaktere überleben

Für die Trophäe „Harte Nacht“ in The Quarry müssen sämtliche Charaktere im Spiel überleben. Bis auf den Prolog und Kapitel 1 müsst ihr in den anderen Kapiteln die richtigen Entscheidungen treffen, um alle Charaktere im Teenie-Horror-Spiel am Leben zu halten.

Kapitel 2

Sobald ihr mit Emma spielt und gemeinsam mit Jacob einen Laden untersucht, nehmt Shotgun und Feuerwerkskörper mit. Das hilft euch später in der Story.

Kapitel 3

In der Nähe des Sees haben Emma und Jacob eine Unterhaltung. Danach bleibt Jacob allein zurück und hört Abigail schreien. Habt ihr den Verteiler in Kapitel 1 gestohlen, so wählt ihr zwischen „Abi helfen“ und „Ins Wasser für den Verteiler tauchen“ aus. Die Auswahl ist hier egal. Taucht ihr im Wasser, so findet ihr ein Beweisstück. Jacobs Hand verfängt sich unter Wasser. Nutzt hier die Option, um diese zu befreien und achtet dabei auf den Timer. Später im Kapitel – sobald ihr erneut mit Jacob spielt – seid nett zu dem Hunter, der euch gefangen hat, und vermeidet, ihn mit Dreck zu bewerfen. Bobby wird danach euer Gesicht mit Blut bemalen, was in einigen Kapiteln Werwölfe abwehrt.

Kapitel 4

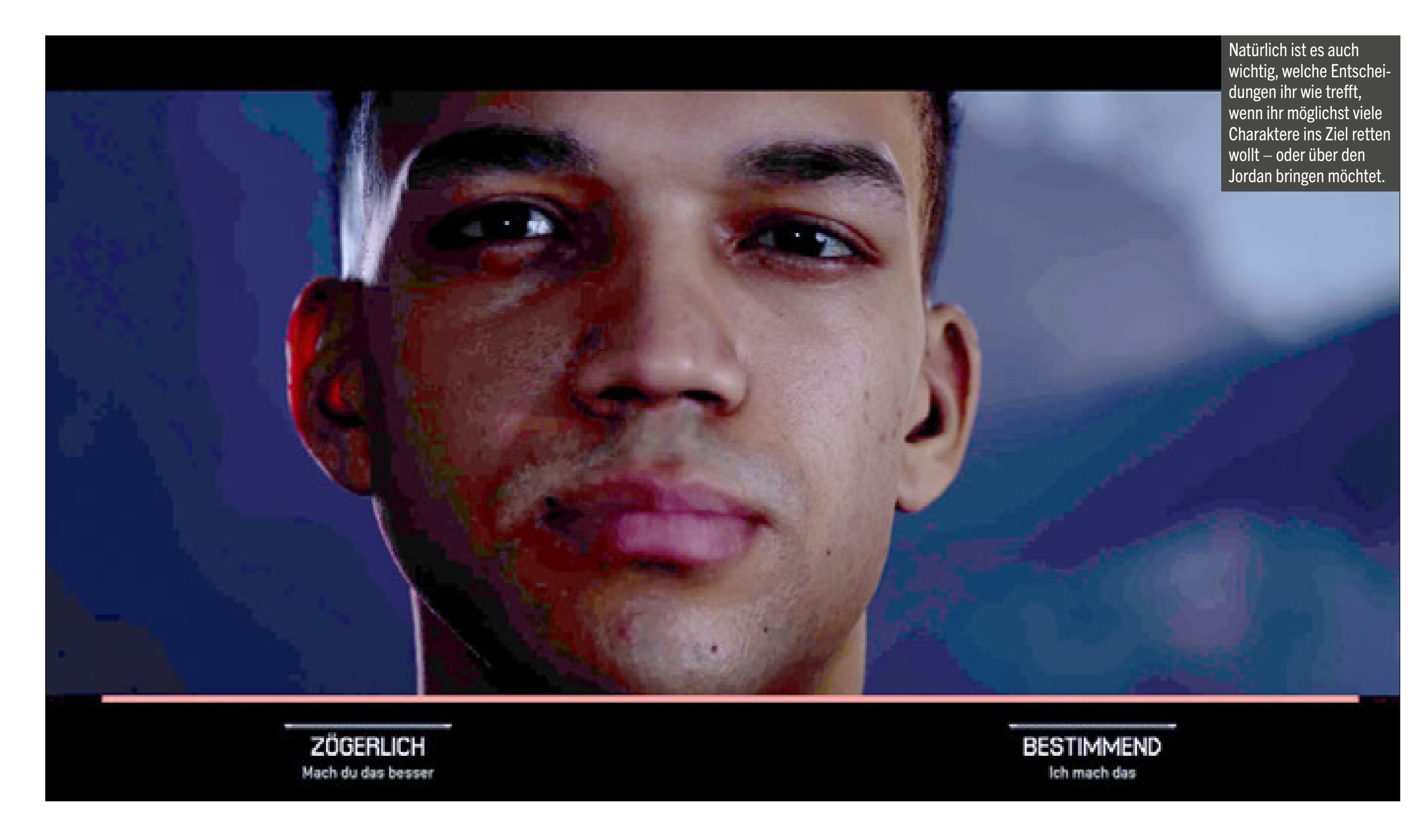
Zu Beginn von Kapitel 4 lauscht die Gruppe Nick am Feuer. Ryan hört dabei Geräusche aus den Büschen. Ihr dürft hier zwei Mal hintereinander auf keinen Fall schießen (einfach den Timer auslaufen lassen), sonst stirbt Jacob. Sobald Emma in einem Gebäude landet, hört sie Geräusche von einem Monster. Hier trefft ihr die Entscheidung, die Falltür zu öffnen oder eine Tasche zu durchsuchen. Sucht hier zunächst in der Tasche und nehmt den Taser mit. Diesen müsst ihr sofort benutzen, sobald ein Werwolf durch die Falltür kommt. Macht danach ein Foto (als Beweisstück). Nun schließt ihr noch die Quick-Time-Events ab, blockiert die Tür und verlasst das Areal durch die Falltür. Erledigt danach weitere Quick-Time-Events und die Szene ändert sich. Nachdem ihr den Part mit Dylan abgeschlossen habt, spielt ihr mit Emma, um das Kapitel abzuschließen. Macht hierbei so schnell wie möglich die Seilrutsche startklar und benutzt diese sofort. Somit entkommt ihr dem Biest.

Kapitel 5

In diesem Kapitel kommt es auf zwei Szenen an. Nach dem Bereich mit Kaitlyn kehrt ihr zu Nick und Abigail zurück. Hierbei haltet ihr die Luft an, sobald Bobby in der Nähe ist. Alternativ könnt ihr das auch vermasseln und Nick den Hunter per Quick-Time-Event würgen lassen. In der letzten Szene seid ihr mit Dylan und Ryan in einer Hütte gestrandet. Helft an dieser Stelle Dylan, das Audiogerät herzustellen, es hält die Werwölfe von der Attacke ab. Dylan wird jedoch im Verlauf gebissen, ihr nutzt hier die Kettensäge, um die Ausbreitung der Infektion zu stoppen.

Kapitel 6

An dieser Stelle von The Quarry kommt es auf eure Quick-Time-Skills an. Vermasselt ihr diese, so stirbt eine gute Anzahl an Charakteren. Sobald ihr mit Jacob spielt, schließt ihr alle Quick-Time-Events korrekt ab. Dies rettet Emma vor dem Werwolf und lässt Jacob am Ende entkommen. Während seiner letzten Szene tritt er in eine Bärenfalle. Nutzt hier unbedingt die Option des Öffnens. Später im Kapitel treffen Kaitlyn, Ryan, Dylan, Nick und Abigail auf Laura. Während die Gruppe mit Laura spricht, interagiert Abigail mit Nick. Die Dialoge sind hierbei egal, ihr müsst jedoch mit der Shotgun auf Nick schießen, da dieser sich sonst in einen Werwolf verwandelt und Abi tötet. Mit Emma dürft ihr später weglaufen oder euch verstecken, während ihr Bobby und Jed beobachtet. Wichtig ist hier nur, dass ihr das Feuerwerk aufhebt, sobald



Natürlich ist es auch wichtig, welche Entscheidungen ihr wie trefft, wenn ihr möglichst viele Charaktere ins Ziel retten wollt – oder über den Jordan bringen möchtet.

Uns persönlich würde es ja skeptisch stimmen, wenn wir animierte Quicktime-Events unter Wasser finden würden, aber gut: Auch getaucht wird in the Quarry. Und ertrunken bestimmt ebenfalls.

ihr die Chance habt. Dieses nutzt Emma gegen das Biest und wird so nicht infiziert.

Kapitel 7

In diesem Kapitel kann niemand sterben. Ihr trefft hier jedoch Vorbereitungen, damit es später nicht zu einem Mord kommt. Zunächst ist es ganz wichtig, im jedem einzelnen Dialog mit Travis nett zu sein. Vermeidet es unbedingt, es zu einer Konfrontation kommen zu lassen. Mit Laura durchsucht ihr das Bett und findet einen Löffel. Damit kratzt ihr ein Loch in die Wand, um dort Dinge zu verstauen. Sobald ihr die Station untersucht, findet ihr bei den Spinden in einem Raum oben eine Spritze samt Beruhigungsmittel. Lagert sie in dem Loch in der Wand. In der finalen Szene täuscht Laura schlimme Bauchschmerzen vor. Travis öffnet Zelle, um nach ihr zu sehen. Hier nutzt ihr die Option des Beruhigungsmittels. Travis wird zwar somit in der Zelle eingesperrt, ist aber nicht böse auf Laura. Max und Laura können somit entkommen.

Kapitel 8

In der finalen Szene des Kapitels spielt ihr als Ryan. Vermeidet es, die elektrifizierten Käfige mit Jacob und einem Biest zu öffnen. Haltet

Nicht traurig sein: Mit unseren Tipps könnt ihr die beiden nervigen Turteltauben einfach in die virtuellen Jagdgründe einziehen lassen.

auch Laura auf, damit sie nicht das Biest erschießt. Es handelt sich dabei nämlich um Nick in Werwolf-Form. Danach komplettiert ihr ein Schalterrätsel in der richtigen Reihenfolge, um Jacob zu befreien. Er stirbt sonst im nächsten Kapitel. Betätigt die Schalter wie folgt: Wählt Schalter 1 und 2 aus und setzt danach fort; wählt nun Schalter 2 und 3.

Kapitel 9

Auch in diesem Kapitel lauern wieder jede Menge mögliche Tode für die Charaktere in The Quarry. Zu Beginn ist es nicht entscheidend, ob ihr Constance erledigt oder nicht – Laura wird überleben. Sobald Bobby auf Ryan einsticht, lasst das Messer in der Wunde. Andernfalls kann Ryan später in Bobbys Armen sterben. Blockiert Bobbys Pfad, sobald ihr könnt und stecht auf ihn ein. Danach erscheint Laura neben Ryan. Lasst den Biss von Laura zu, sonst stirbt Ryan in seiner folgenden Szene. Nun seid ihr mit Dylan und Kaitlyn auf dem Schrottplatz unterwegs. Sobald Dylan im Kran sitzt, müsst ihr Kaitlyn vor einem herannahenden Werwolf warnen. Nun schließt ihr jeden folgenden Quick-Time-Event erfolgreich ab. Nutzt nun die Hupe, um die Aufmerksamkeit des Biests auf Dylan zu lenken. Komplettiert auch hier alle Quick-Time-Events erfolgreich und nutzt das Feuerzeug, um Dylan zu retten. In einer kurzen Szene mit Abigail und Emma interagiert ihr mit Abi mit dem Sicherungskasten vor euch. Wichtig für das nächste Kapitel: Nehmt die Silberkugeln mit. Zu guter Letzt spielt ihr mit Laura und Ryan im großen Kampf gegen Chris Hackett in seiner Biest-Verwandlung. Mit Ryan schießt ihr hier auf Chris und erledigt ihn somit. Dadurch wird Lauras Fluch aufgehoben und sie stirbt später nicht.

Kapitel 10

Im Finale von The Quarry müsst ihr ebenfalls höllisch aufpassen, dass keiner der Helden draufgeht. Ihr spielt zu Beginn als Max und nutzt unbedingt die Option „bleiben“. So schwimmt Max nicht auf die andere Seite und überlebt. Sobald ihr mit Kaitlyn und Dylan unterwegs seid, flieht ihr, sobald das Biest auftaucht. Ihr entkommt über den Balken. Komplettiert hier alle Quick-Time-Events. Sobald ihr die Möglichkeit habt, nutzt die Option „untersuchen“. Kaitlyn nimmt so die Silberkugeln auf und kann so den Werwolf erschießen. Während der Fahrszene mit Travis haltet ihr Ryan und Laura am Leben, sofern ihr allen Quick-Time-Events folgt. Unterbrecht nichts und gebt Ryan das Blut. Sobald die drei Charaktere auf Silas treffen, schießt auf ihn. Dies erledigt den weißen Wolf und hebt sämtliche Flüche auf. So überleben alle Charaktere in The Quarry.

Alle Charaktere sterben

Für das Achievement „Hackett’s Quarry-Massaker“ müssen alle neun spielbaren Charaktere das Zeitliche segnen. Wir erläutern alle Schlüsselmomente, die ihr hierfür in den entsprechenden Kapiteln von The Quarry beachten müsst. Achtung: Wir empfehlen euch dringend, in Kapitel 1 mit Abi den Teddybär einzusammeln. Ihr seid gemeinsam mit Abigail und Emma unterwegs und habt die Gelegenheit, in eine Hütte einzusteigen. Macht das unbedingt und nehmt im Gebäude rechterhand den Teddybär mit, den Abi in ihrem Rucksack verstaut. Hintergrund: Für das The-Quarry-Ende, in dem alle Helden sterben, ist das nicht nötig. Nach dem Ende jedoch ladet ihr in der Kapitelauswahl für das Ende „Die Überlebende“ den Spielstand und setzt hier (mit dem Teddy in der Tasche) gleich ab Kapitel 10 fort, ohne nochmals von vorn beginnen zu müssen.

Kapitel 3: Jacob erledigen

Im See mit Emma habt ihr als Jacob die Chance, diesen Charakter aus dem Spiel zu nehmen. Habt ihr in Kapitel 1 den Verteiler aus dem Van mitgenommen, so taucht ihr nach ihm, sobald ihr die Möglichkeit habt. Jacob greift unter Wasser danach und findet seine Hand nach dem Beweisstück gefangen. Hier lasst ihr einfach den Timer auslaufen und Jacob ertrinkt.

Kapitel 4: Emmas Tod

Sobald Emma in Kapitel 4 in der Nähe einer Hütte verweilt, hört ihr Geräusche von einem Biest. Nutzt an dieser Stelle die Option „Öffnen der Falltür“, um Emma auszuschalten.

Kapitel 6: Abigail erledigen

Hier trifft die Gruppe auf Laura. Abigail befindet sich neben Nick, der sich merkwürdig verhält. Der Dialog ist hier nicht entscheidend. Sobald Nick Abi gegen die Wand schleudert, habt ihr danach die Chance, auf ihn zu schießen. Lasst das bleiben und Abi ist Geschichte.

Kapitel 8: Nick stirbt

Kurz vor Ende von Kapitel 8 finden Ryan und Laura elektrische Käfige. Ein Werwolf befindet sich in einem der Käfige. Nach einem Dialog zwischen Constance und Travis dreht die Szene zurück und Laura versucht, den Werwolf im Käfig zu erschießen. Haltet sie nicht davon und der Werwolf alias Nick stirbt.

Kapitel 9: Dylans Ableben

Auf dem Schrottplatz bewegt Dylan mit dem Kran ein Auto. Sobald ein Werwolf erscheint, klettert Dylan



The Quarry erzählt manche Ereignisse auch in schicken, gezeichneten Sequenzen. Wenn ein Charakter das Zeitliche segnet, seht ihr das aber natürlich in brutaler Deutlichkeit. Ist ja kein Kinderspielplatz so ein Steinbruch …


Kaitlyn ist eine der Personen, die euch als Solo-Überlebende eine Bonus-Trophäe beschert.

wieder auf den Kran. Betätigt die Hupe, um den Werwolf zu Dylan zu locken. Nun nimmt der Charakter ein Feuerzeug. Ihr müsst hier einfach nur das Quick-Time-Event erfolglos beenden und Dylan ist erledigt.

Kapitel 9: Ryans Tod

Hier gibt es zwei Möglichkeiten. Kurz vor Ende des Kapitels kämpfen Laura und Ryan gegen Chris als Werwolf sowie Bobby und Travis. Laura verwandelt sich in einen Werwolf und bedroht Travis. Gleichzeitig greift Chris Bobby an. In diesen Sekunden nimmt sich Ryan eine Shotgun. Verfehlt ihr Chris, so ist Ryan erledigt. Zweitens: Habt ihr am Anfang des Kapitels das Messer entfernt, stirbt Ryan am Blutverlust.

Kapitel 9: Laura sterben lassen

Nach Ryans Tod – sofern ihr vorbeigeschossen habt – attackieren sich Chris, Travis und Laura gegenseitig, was den Tod aller zur Folge hat und damit auch Lauras. Sollte Chris aber nach Ryans Tod nicht mehr am Leben sein, so benötigt ihr ein schlechtes Verhältnis zwischen Laura und Travis, damit dieser Laura mit seiner Glasscherbe erledigt.

Kapitel 10: Max sterben lassen

Sofern Chris Hackett in der Szene zuvor erschossen wurde, spielt ihr kurz als Max. Hier habt ihr die Wahl, auf der Insel zu bleiben oder ans Ufer zu schwimmen. Nutzt die letztere Option und Max wird auf der anderen Seite von einem Werwolf erledigt.

Kapitel 10: Kaitlyns Tod

Sofern alle Charaktere an dieser Stelle von The Quarry bereits erledigt sind, ist Kaitlyns Tod ganz einfach. Sobald ihr die Lodge untersucht, erscheint ein Werwolf. Hierbei schaut ihr bei dem alten Portrait nach. Hört ihr ein Geräusch von der anderen Seite des Raumes, entscheidet euch zu warten. Danach schießt ihr und verfehlt oder schießt gar nicht und Kaitlyn wird vom Werwolf erledigt.

Nur Ryan überlebt

Auch für dieses Ende gibt es eine Trophäe. Wir erläutern euch, wie ihr Ryan als einzigen Überlebenden durch die Nacht bringt. Ihr schaut am besten in den Abschnitt, in dem wir euch erklären, wie alle Charaktere sterben und spielt bis Kapitel 9. Dabei müssen Jakob, Nick, Abigail sowie Emma vor Chapter 9 das Zeitliche gesegnet haben. In Kapitel 9 müssen dann Dylan und Laura sterben. Kaitlyn und Max erledigt ihr danach in Kapitel 10.

Kapitel 9

Im Kampf mit den Hacketts wird Ryan von Bobby mit einem Messer verletzt. Lasst das Messer in Ryans Körper stecken und entfernt es nicht. In der folgenden Szene entkommt ihr Bobby. Dabei schließt ihr alle Quick-Time-Events ab und blockiert so die Tür. Danach könnt ihr auf Bobby einstechen. Macht das und er lässt Ryan in Ruhe. Während des Blutverlustes erscheint Laura und bietet Ryan einen Biss an. Akzeptiert das, sonst würde Ryan in der nächsten Szene sterben.

Wichtig: Lasst in der Schrottplatz-Szene (siehe links unter „Alle Charaktere sterben – Kapitel 9: Dylans Ableben“) Dylan sterben. Im letzten Teil gibt es einen Showdown mit den Hacketts. Chris in seiner Werwolf-Form wird Bobby erledigen. Laura verwandelt sich und will Travis töten. Sobald ihr mit Ryan die Shotgun greift, erschießt Chris. Dieser stirbt und Lauras Fluch wird aufgehoben. Hier habt ihr zwei Möglichkeiten: Habt ihr in Kapitel 7 das Verhältnis von Travis und Laura schlecht enden lassen (Travis wurde angeschossen und in die Zelle gesperrt, statt mit der Spritze betäubt), so erledigt Travis an dieser Stelle Laura. Mit Ryan erschießt ihr daraufhin Travis und setzt dann das Spiel fort. Sollte Travis Laura nicht erledigen: kein Problem. Am Ende von The Quarry können beide Charaktere noch sterben. Hier schießt ihr einfach nicht auf Silas. Ryan wird das überleben. Max und Kaitlyn lasst ihr in Kapitel 10 einfach so sterben, wie wir es im Abschnitt zu „Alle Charaktere sterben“ bereits zusammengefasst haben. Sobald die letzten beiden Charaktere tot sind, startet der Epilog und ihr schaltet den Erfolg frei. Für das letzte Ende in The Quarry müsst ihr in Kapitel 1 den Teddybär finden und mitnehmen. Wir erläutern, wie das funktioniert.

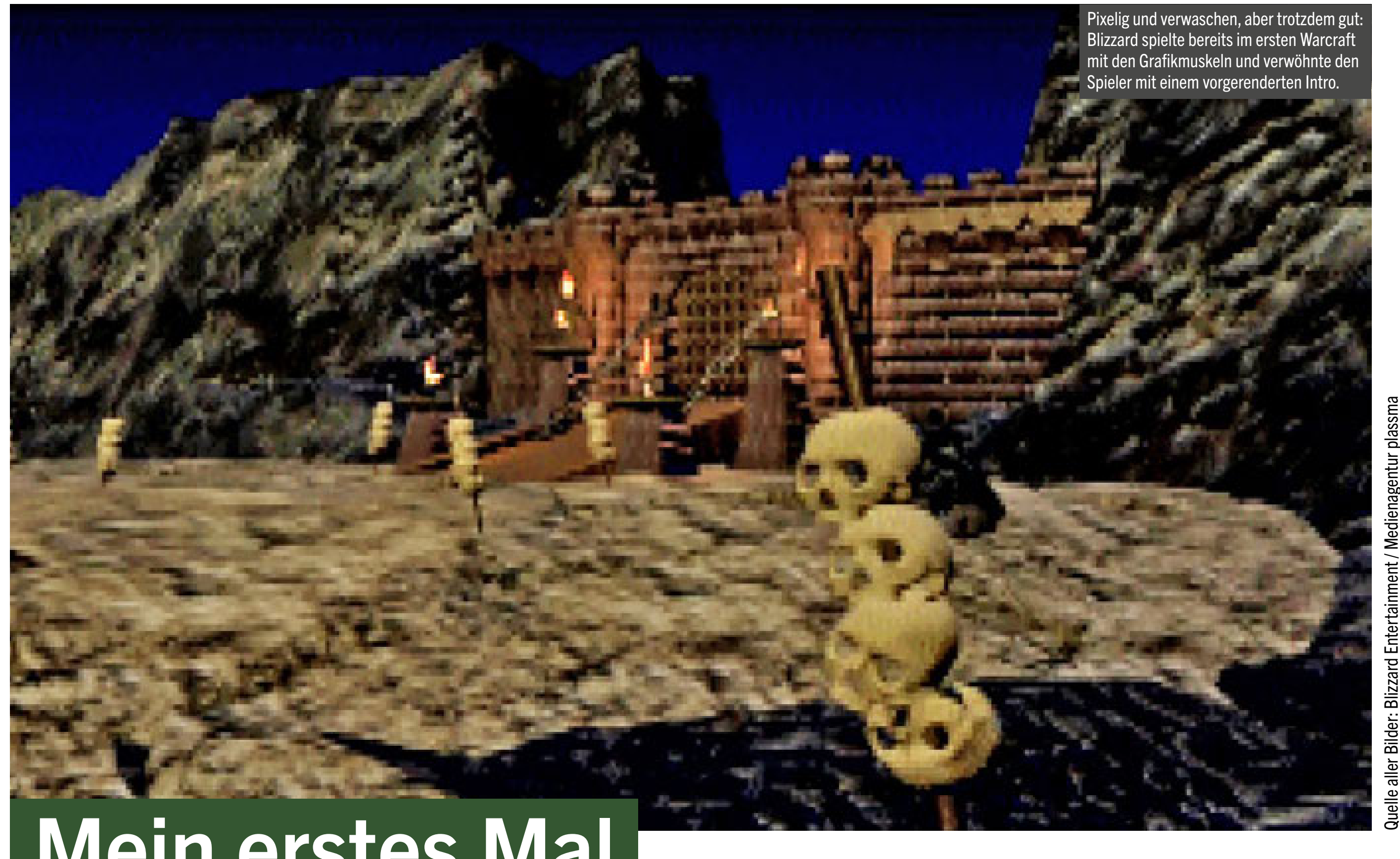
Nur Kaitlyn überlebt

Für den Erfolg „Die Überlebende“ schafft es nur Kaitlyn bis zum Ende von The Quarry. Hierfür ist es entscheidend, dass ihr in Kapitel 1 mit Abigail den Teddybär einsammelt. Dies passiert im Gespräch mit Emma, sobald ihr die Chance habt, in eine Hütte einzubrechen. Auf der rechten Seite des Gebäudes findet Abi einen Teddybär, den sie in ihre Tasche packt. Dies ist für das Kaitlyn-Ende unbedingt nötig. Startet das Spiel komplett neu, falls ihr das verpasst habt. Habt ihr den Teddy eingesammelt und vorher das „Alle Charaktere sterben“-Ende von The Quarry freigespielt, ladet ihr einfach Kapitel 10 neu. Lasst in der kurzen Szene Max sterben. Sobald ihr mit Kaitlyn weiterspielt und die Lodge untersucht, müsst ihr vorsichtig sein. Interagiert mit einem alten Portrait und der letzte Werwolf erscheint. Ihr habt die Option zur Flucht, die ihr unbedingt nutzt. Kaitlyn läuft

„Vermittlung? Ja, hallo. Ich schaff's bei The Quarry nicht, alle am leben zu halten." – „Einfach in die neue play5 gucken, Mann!"

in einen anderen Raum und entscheidet sich zwischen Fenster oder Balken. Beides ist möglich, sofern ihr die Quick-Time-Events nicht vermasselt. Sobald Kaitlyn ein paar Treppen nach unten läuft, erscheint die Auswahl zwischen „Flucht" oder „Verstecken". Wählt hier erneut die Flucht. Kaitlyn läuft daraufhin in die Küche. Hier versteckt sie sich und ihr bewältigt eine „Don't breathe"-Sequenz erfolgreich. Nun kommt kommt der Teddybär ins Spiel: Nach der Sequenz des „Atem-Anhaltens" erscheinen die Optionen „Flucht" oder „Gefrierschrank". Ihr wählt „Gefrierschrank" und gleich danach „Köder" aus. Kaitlyn aktiviert die Sprachfunktion des Teddybären und wirft ihn in den Gefrierschrank. Der Werwolf folgt dem Teddy. Mit dem letzten Quick-Time-Event (erfolgreich abschließen!) schließt ihr den Werwolf im Gefrierschrank ein. Ist das erledigt, seht ihr den Epilog und erhaltet die Trophäe. ❑

Auch für Ryan als Last Man Standing gibt es eine Bonus-Trophy. Wenn er ab und an im Spielverlauf mal sitzt, ist das aber kein Problem.



Pixelig und verwaschen, aber trotzdem gut: Blizzard spielte bereits im ersten Warcraft mit den Grafikmuskeln und verwöhnte den Spieler mit einem vorgerenderten Intro.

Quelle aller Bilder: Blizzard Entertainment / Medienagentur plassma

Mein erstes Mal

Warcraft: Orcs & Humans – Blizzards erster Meilenstein

Jeder kennt World of Warcraft als eines der wegweisendsten MMORPGs aller Zeiten. Doch der Konflikt zwischen Orks und Menschen begann ursprünglich 1994 im Echtzeitstrategiespiel Warcraft: Orcs & Humans. Unser Autor Benedikt hat den Klassiker seinerzeit verpasst – höchste Zeit, ihn nachzuholen!

Von: Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Kaum ein Spiel hat ein Genre derart geprägt wie Dune 2 (1992): Auch, wenn es damals streng genommen bereits Echtzeitstrategietitel wie den Action/Strategie-Hybriden Herzog Zwei (1989) oder Danielle Buntons Command H.Q. (1990) gab, so etablierte der Sci-Fi-Geniestrich viele grundlegende Mechanismen, die heute kaum noch aus Echtzeitstrategiespielen wegzudenken sind.

Allen voran fühlte sich Dune 2 weder zu trocken noch zu kompliziert an. Die Entwickler der Westwood Studios hatten nämlich ein Konzept ausgetüftelt, mit dem sowohl Einsteiger als auch Profis zurechtkamen. Will heißen: Mit nur wenigen Klicks errichtete man Gebäude, rekrutierte Einheiten, schöpfte Ressourcen und überrannte den Gegner mit einer möglichst großen Armee.

Weil es im Vorfeld keinen Hype für Dune 2 gab, avancierte das Spiel schleichend zu einem Hit. Viele realisierten seine Brillanz erst im Laufe der nächsten Monate oder gar Jahre. Und trotzdem war es nur eine Frage der Zeit, bis der erste ernsthafte Nachahmer in den Startlöchern stand – in Form von Warcraft: Orcs & Humans (1994).

Dazu muss man wissen: Mitte der 1990er-Jahre war Entwickler Blizzard nahezu unbekannt. Die ersten Spiele der Kalifornier erschienen unter dem freakigen Label Silicon & Synapse und waren vornehmlich leicht verdauliche Konsolenkost wie das Rennspiel Rock 'n' Roll Racing (1993) oder der Puzzle-Plattformer The Lost Vikings (1992).

Warcraft hingegen erschien ausschließlich für PC und Macintosh, was auch niemanden weiter verwundern dürfte. Schließlich funktionieren strategische Schlachten mit Maus und Tastatur deutlich besser als per Gamepad. Und genau das dürfte auch der Grund gewesen sein, warum ich den Titel trotz guter Wertungen in der PC Games und Co. verpasste: Zu dem Zeitpunkt war ich zu sehr auf Konsolen fixiert. Zudem waren Strategiespiele im Allgemeinen nie wirklich wichtig für mich, sie mussten stets hinter meinen geliebten Ego-Shootern oder Point'n'Click-Adventures zurückstehen.

Wanted: Bunte Pixelschlachten

Der Hauptgrund, warum ich mich heute auf mein erstes Mal mit Warcraft freue: Die Screenshots in den alten Magazinen oder auf der Vertriebsplattform GOG.com, wo ich mir das Spiel für knapp 4,50 Euro digital besorge, sehen so schön bunt aus! Der Klassiker strahlt von Beginn an allerfeinste Pixelgrafik aus, die mir bedeutend sympathischer erscheint als der sandige Wüstenlook von Dune 2.

Mindestens genauso sympathisch ist der Ersteindruck nach Spielstart, der ohne großes Brimborium vonstattengeht. Ich sehe ein kurzes, nett vorgerendertes Intro, entscheide mich für die Orkanstatt der Menschen-Kampagne und klicke abschließend ein Stand-



Aller Anfang ist … mühselig: Zu Beginn der ersten Ork-Mission stehen gerade mal zwei Gebäude, eine Straßenkreuzung und einige Einheiten.


Die mürrischen Blicke der Menschen lassen erahnen, dass der Konflikt gegen die Orks immer ernster wird.



Sobald die erste Kaserne steht, sollte man schleunigst ein paar angriffslustige Soldaten rekrutieren.



Am Ende jeder Mission gibt es ein paar Statistiken und erneut ein kleines, vorgerendertes Filmchen.

bild nebst scrollendem Text weg, weil ich mich direkt ins Schlachtgetümmel stürzen möchte.

Ich blicke sogleich auf ein paar Gebäude, nämlich ein Rathaus und einen Bauernhof. Drumherum stehen vier Einheiten – drei axttragende Grunzer und ein Tagelöhner. Mit nur wenigen Klicks finde ich heraus, wie ich weitere Tagelöhner rekrutiere, einen zweiten Hof baue und eine Kaserne zur Erstellung von neuen Kämpfern errichte. Dazu braucht es sowohl Holz als auch Gold, wofür ich meine Tagelöhner zu den nahestehenden Bäumen und Minen schicke.

Obwohl die Steuerung sehr simpel und leicht verständlich ist, wirkt sie für die heutige Zeit arg antiquiert. Möchte ich eine Einheit von A nach B bewegen, dann muss ich sie zunächst anklicken und anschließend entweder das Move-Icon betätigen oder umständlich die M-Taste auf der Tastatur drücken. Erst danach peile ich das eigentliche Ziel an, wohin sich die Einheit begeben soll. All das nervt mich bereits nach wenigen Minuten, weil ich dank moderner Strategiespiele weiß: Eigentlich sollten zwei simple Klicks für eine derart schlichte Aktion ausreichen …

Dass ich zu Beginn der Mission ungeduldig den scrollenden Text weggeklickt habe, soll sich ebenfalls rächen: Ich habe nämlich keine Ahnung, was ich überhaupt machen soll! Ich könnte meine Einheiten durch die Gegend ziehen, stoße dabei aber nur auf Ärger in Form feindlicher Soldaten. Nirgends finde ich so etwas wie eine Missionsbeschreibung; auch nicht in der hintersten Ecke der kargen Menüführung. Deshalb muss ich die Mission zähneknirschend neu starten, damit ich noch einmal den von mir weggeklickten Text lesen kann. Der sagt mir immerhin unmissverständlich, dass ich fünf Bauernhöfe und eine Kaserne bauen soll. Diese Aufgabe erledige ich im zweiten Anlauf allein deshalb mühelos, weil mich die vom Computer gesteuerten Menschen komplett in Ruhe lassen. Frei nach dem Motto: Ich tue dir nichts, also tust du auch mir nichts …

Entsprechend schnell lande ich in der zweiten Mission, die schon eine ganze Ecke zäher ist. Hier soll ich in der Tat sämtliche feindliche Einheiten beseitigen, die auf der ganzen Landkarte verteilt stehen. Diese bleiben zudem nicht still, sondern greifen Stück für Stück meine Basis an – sofern ich ihnen nicht zuvorkomme, versteht sich.

Ein Genre in den Kinderschuhen

Im Zuge der gegnerischen Angriffe fällt mir ein weiteres Problem auf, das ich mich am ersten Warcraft stört: Oft steuert der Computer gezielt einen meiner Tagelöhner an, der wiederum nicht doof ist und sogleich davonläuft. Ich wiederum hefte mich mit meinen Soldaten an die Fersen der Schurken, was sich aufgrund der lahmen Laufgeschwindigkeit als ein zähes Unterfangen entpuppt.

Richtig schlimm wird es, wenn ich mehr als nur einen Soldaten losschicken will. Im Gegensatz zu einem modernen Strategiespiel kann ich hier nämlich nicht einfach die Maustaste gedrückt halten und einen Kasten um meine Einheiten ziehen, um sie zu bündeln beziehungsweise kollektiv zu befehligen. Stattdessen suggeriert mir das Spiel, dass ich nur einzelne Männer anklicken darf. Erst ein Blick in die Anleitung verrät mir, wie die Gruppenanwahl funktioniert: Ich muss die Strg-Taste gedrückt halten, um den besagten Kasten zu ziehen oder alle gewünschten Einheiten einzeln mit gedrückter Shift-Taste antippen. Des Weiteren kann eine Gruppe maximal vier Soldaten fassen. Seufz …

Mit dieser ernüchternden Erkenntnis schwindet nach und nach mein Interesse am Spiel, zumal mir immer mehr Ungereimtheiten bei der Benutzerführung auffallen. Beispielsweise stehen sich meine Einheiten ständig im Weg und marschieren auch nicht über Felder, die von meinen eigenen Gebäuden bebaut sind. Es gibt keinen Nebel des Krieges, der bereits entdeckte Landstriche ausgraut. Und entweder wirkt Warcraft zu langsam und zu steif oder die umständliche Maus/Tastatur-Steuerung überfordert mich, sobald ich die Spielgeschwindigkeit im Hauptmenü hoch regele. Es ist jedenfalls kein gutes Zeichen, dass sich bereits die Startphase der ersten Missionen mühselig anfühlt. Eigentlich möchte ich ohne Umschweife frische Tagelöhner rekrutieren und meine bereits vorhandenen Mannen zum Abbau von Holz sowie Gold beordern. Nur geht das nicht, weil ich neue Einheiten erst nach dem Bau eines weiteren Bauernhofs rekrutieren darf – und den können wiederum nur jene Tagelöhner errichten, die ich eigentlich zum Sammeln der Ressourcen für das Gebäude benötige!

Weil auch das Errichten einer Kaserne nicht kostenlos ist, dauert es ein Weilchen, bis frische Solda-



Flucht nach vorne: Dieser Tagelöhner wird von einem menschlichen Schwertkämpfer bedroht und dabei am eigenen Lager vorbeigehetzt.



Unentdeckte Ländereien sollte man besser in einer Gruppe anstatt einzeln erkunden.



Schlicht und effektiv: Das Optionsmenü ist selbst für ein Spiel aus dem Jahr 1994 sehr spartanisch.



Mit gedrückter Strg-Taste ziehen wir einen Kasten über eine Gruppe von Einheiten, um diese anschließend gemeinsam zu befehligen. Leider werden in diesem Falle nur vier der sechs zu sehenden Soldaten ausgewählt.

ten auf dem Feld stehen. Andersherum laufen Kämpfe und Konfrontationen ganz schnell ab – entweder, weil ich den Gegner überrenne oder er mich. Zumindest habe ich Spaß dabei, die kleinen Pixel-Einheiten beim Marschieren und gegenseitigem Verprügeln zu beobachten. Die Animationen machen auch heute noch was her und sind richtig putzig anzusehen.

Seitenwechsel

Nach der zweiten der insgesamt zwölf Missionen wechsele ich die Kampagne, denn ich möchte die Unterschiede zwischen Mensch und Orks unter die Lupe nehmen. Diese halten sich in Grenzen und fokussieren sich vor allem auf andere Bezeichnungen: Anstatt Speerkämpfer gibt es Bogenschützen, während die Tagelöhner zu Bauern werden. Am stärksten variieren die Magier, weil sie unterschiedliche Zauberfähigkeiten besitzen. Während der menschliche Geistliche heilen sowie sich kurzfristig unsichtbar machen kann, darf der Ork-Totenbeschwörer Skelettkrieger beschwören.

Sogar die Ziele der beiden Kampagnen ähneln sich, wie mir ein kurzer Blick in einen Online-Guide verrät. So muss ich auch bei den Menschen in der ersten Mission ein paar Bauernhöfe bauen oder in der zweiten sämtliche gegnerischen Einheiten schnetzeln.

Dafür stoße ich bereits bei der dritten Mission an meine Grenzen: Dort muss ich im Wettlauf gegen die Computer-KI möglichst schnell eine möglichst große Armee aufstellen, um das Lager der Orks zu überfallen und zu zerstören. Anfangs habe ich noch das Gefühl, dass dies kein allzu großes Problem sein dürfte. In meinen Augen habe ich den Dreh raus, in welcher Reihenfolge ich wann welche Gebäude baue oder Einheiten rekrutiere. Durch den Abbau von Ressourcen entsteht zudem ein befriedigender Automatismus, der mein Holz- und Goldlager fleißig füllt. Obendrein darf ich erstmals Geistliche rekrutieren, die sowohl Feuerbälle verschießen als auch verwundete Einheiten heilen können.

Ab und an schicke ich eine Gruppe von Soldaten los und erforsche Stück für Stück das Missionsgebiet. Zudem trauen sich hin und wieder einige Orks zu mir, wobei sich die Totenbeschwörer in der Tat als höchst unangenehme Gesellen entpuppen und in Windeseile untote Skelette auf mich hetzen, wenn ich sie nicht schnell genug meuchele. Sofern ich also diesbezüglich nicht trödele, kann ich jede Gefahr abwehren und fühle mich in meinem Schaffen immer sicherer … bis ich schlussendlich auf das Lager der Orks stoße.

Dort trifft mich der Schlag: Die KI hat mehr als ein Dutzend Einheiten auf einem Fleck gesammelt, weshalb es auf der Übersichtskarte nur so vor rot leuchtenden Pixeln wimmelt! Meine Mannen werden in Sekunden überrannt, und all mein Fortschritt fühlt sich wie vernichtet an. Letztlich muss ich mir eingestehen: Ich war zu langsam. Viel zu langsam! Es ist ein Rückstand, den ich niemals aufholen kann. Und angesichts meines Spielstands, den ich siegessicher wieder und wieder überschrieben hatte und weshalb ich eigentlich komplett von vorne anfangen müsste, sinkt meine Motivation gewaltig in die Tiefe. Puh. Nee. Ich brauche eine Pause.

Fazit: Echtzeitstrategie in Reinkultur

Ganz ehrlich? Mein erstes Mal mit Warcraft ist für mich eine Enttäuschung. Natürlich bin ich kein allzu großer Fan des Genres und hätte allein deshalb nicht viel erwarten dürfen. Aber ich hoffte auf ein eher unbeschwertes Spielvergnügen, bei dem ich aufgrund der simplen Spielmechanik gut vorankomme. Stattdessen habe ich das Gefühl, hier mehr gegen altbackene Steuerungsmechanismen als gegen Orks oder Menschen zu kämpfen.

Natürlich kann ich die Errungenschaften des Klassikers nicht kleinreden, denn vor Warcraft gab es eben nur Dune 2. Das Blizzard-Frühwerk stellt ohne jeden Zweifel einen wichtigen Entwicklungsschritt für das gesamte RTS-Genre dar. Zudem „funktioniert“ das Prinzip nach wie vor: Baue Gebäude, rekrutiere Einheiten und bezwinge den Gegner. Meine Aktionen ergeben Sinn, und die Resultate sind nicht willkürlich. Besser ausgedrückt: Ich verstehe, warum ich gewinne und weshalb ich scheitere.

Insofern kann ich das Spiel trotz meiner persönlich eher negativen Erfahrung empfehlen, auch heute noch. Es mag in vielerlei Hinsicht rückständig sein, und ich vermisse einen ganzen Haufen an Steuerungs-Features, die im Jahr 2022 gang und gäbe sind. Doch wer das Genre grundlegend mag und über diese Defizite hinwegsehen kann, der dürfte der Schlichtheit von Warcraft vermutlich etwas abgewinnen – und den Klassiker auch heute noch genießen. ❑


THANK GOD – IT´S
RACE DAY
IM FREE TV
SQUADRA CORSE
BIO-CIRCLE
NITRO.
MOTORSPORT BEI NITRO
ADAC GT MASTERS
LAUSITZRING
LIVE AB SA 20.08.
ODER STREAMEN AUF RTL+


AFTERTHOUGHT
BRICH UNSERE REKORDE
SPIELE DEN SCHNELLSTEN
PLATTFORMER AUF DEM MARKT
ERHALTE EINE EXKLUSIVE SKIN
MIT DEM CODE: SPECTACLE
JETZT ERHÄLTLICH AUF STEAM